PLAYSTATION ▪ PLAYSTATION 2 ▪ GAMECUBE ▪ XBOX ▪ GAME BOY

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

ARGENTINA $6,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10

NUMERO 38



ADEMAS: TODOS LOS PREVIEWS, REVIEWS Y TRUCOS DE LOS ULTIMOS JUEGOS

TEKKEN 4



WINNING ELEVEN 6



TERMINATOR: DAWN OF FATE





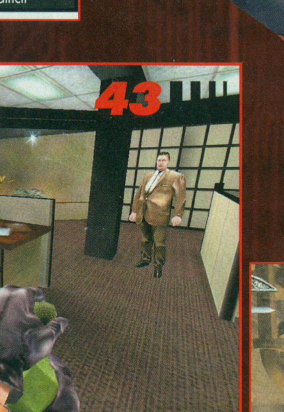
▪ FUTBOLMANIA: ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DEL MUNDIAL ▪

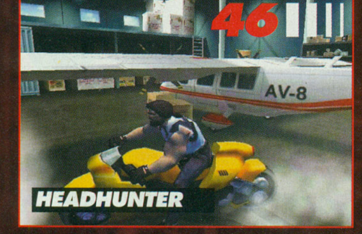


PLAYSTATION
GAMECUBE
GAMEBOY
PLAYSTATION 2
XBOX
DREAMCAST
TODAS LAS CONSOLAS Y TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA!
COMPRE CON CONFIANZA:
NOSOTROS NO COMPRAMOS NI VENDEMOS
MERCADERIA USADA
NINTENDO 64
LOS ULTIMOS JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!
LAS MEJORES NOVEDADES!
IMPORTADOR DIRECTO
TEL / FAX: 011-4867-4277
SERVICIO GRATUITO DE ENTREG


POWER
GAME®

ESTE MES EN NEXT LEVEL





Y TAMBIEN



TEKKEN 4



FIFA 2002 WORLDCUP

EDITORIAL NL 38

La Argentina vive momentos totalmente impredecibles, y pese a todo, una vez más logramos estar junto a ustedes. No sólo eso, pese a la maraña de trámites de este burocrático gobierno y el infierno en que se convirtió poder entrar a Estados Unidos para poder cubrir, como lo venimos haciendo por años, E3, la exposición más grosa a nivel mundial de lo que se viene en el mundo de los videojuegos. Aunque no fué tan cargada o sorpresiva como el año pasado (con el inminente lanzamiento de dos consolas), igualmente las compañías se las ingeniaron para pelar un par de ases de sus mangas, y una vez más, sorprendernos con lo que se viene en este mundo fascinante que es el de los videojuegos. Entre algunos de los títulos que pudimos ver, se destacan los futuros lanzamientos: Full Throttle II de LucasArts, Terminator: Dawn of Fate de Inforgrames, Metal Gear Substance de Konami, y varios más.
En este número, también tenemos los Final Test de los últimos juegos de fútbol que (obviamente, Mundial de por medio) se cuentan de a docenas, y entre los que encontramos, como siempre, el espectacular Winning Eleven, ya en su sexta entrega, y el siempre vigente FIFA, en edición especial de la Copa del Mundo. Tambien revisamos todas las versiones del juego que se desprende de una de las mejores pelis de entretenimiento en meses: Spider-Man.
Por si todo esto fuera poco, en nuestra sección Final Test, asistimos a la resurrección de la saga Tekken, que ya dábamos por muerta y enterrada, con lo nuevo de Namco: Tekken 4, un juegazo que marca un nuevo comienzo para esta serie. Y para los lectores que aún permanecen fieles a la mítica y aún vigente PSOne, les contamos que revisamos una conversión espectacular: Capcom vs. SNK Millennium Fight 200 Pro, un título que promete horas y horas de diversión y calambres al comando de los Dual Shocks. Y como siempre, para redondear un número de lo más completo, los últimos análisis de las novedades del mercado, los anticipos de todo lo que se viene, todos los trucos... en fin, todo lo bueno que ustedes están acostumbrados a ver en ésta, nuestra forma de expresar nuestro fanatismo por el apasionante mundo de los videojuegos.

Maximiliano Peñalver

STAFF

DIRECTOR
Osvaldo Cellucci

EDITOR EN JEFE
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago "Oso" Videla

REDACCION
Chocobo Winograd
Patricio "yo me la banco" Land

COLABORADORES
Alegandro Nigro
Leonardo "largá el Magic" Vargas
Manuel Silva
Sebastian Riveros

DIRECCION DE ARTE y DIAGRAMACION
Daniel "basta de juegos de fútbol" Herbón
Patricio Land
Santiago Videla

CORRECCION
Diego "Erwin" Bournot

PRODUCCION PUBLICITARIA
Antonio Giménez
antoniogl@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
ventasnl@ciudad.com.ar

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level es publicada en Argentina por Editorial Powerplay. Cartas, dibujos y puteadas a Azcuénaga 711 Piso 8 "16" Capital Federal, Buenos Aires. Tel: 4952-6331.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en la Argentina, Junio de 2002

SANTIAGO 'OSO' VIDELA



Bueno, una vez más y a pesar de que el colosal despelote en el que nuestros tan capaces líderes nos han metido todavía continúa, una vez más me alegro de que podamos encontrarnos por aquí. Este mes y con motivo del mundial (como era de esperárselo) recibimos una impresionante lluvia de fichines futboleros que harán babear a muchos de ustedes mientras alentamos a la selección.

Además, la espectacular Expo E3 que se desarrolló en la ciudad de Los Angeles el pasado mes de Mayo, nos trajo una infinidad de sorpresas por las que tarde o temprano vamos a perder unas cuantas horitas de sueño. Y la verdad que si de sorpresas se trata, este mes nos ha traído de todo, ya que mientras el bueno de "Alfonso" nos daba una pequeña clase gratuita de educación cívica enseñándonos que el verdadero significado de la palabra "Cajonear" es "¿Estudiar?", pudimos ver una gran cantidad de títulos para la todavía vigente PSOne que nos asombraron.

Realmente, hoy por hoy no esperaba encontrarme con más juegos de semejante nivel para esta consola, pero en un esfuerzo de producción los chicos de Capcom sacaron de la galera lo que hasta el momento es una de las mejores conversiones que hayan hecho en su historia; lo cual es para tener muy en cuenta. En fin esperamos que compartiendo esta pasión que todos tenemos en común, podamos ayudar un poco a que no haya tanta pálida y nos vemos el mes que viene... no descuiden sus cajoneos.

Adrián Adobatto

¡Carajo! ¡Que susto me hicieron pegar, zarpados! Yo que pensaba que no salían más... hoy llegó mi viejo y me dice: "¡Mirá lo que te encontré!" Pum, la Next Level, me re-emocioné, todavía no la leí, ¡Y me muero de ganas! pero antes tenía que felicitarlos, amigos. ¡Gracias, loco!

¡De nada!

Ya no puedo más para ponerme a leer, así que los dejo con un gran saludo, son una masa, unos capos.

Ah, les quería contar algo, un problema que tengo: me voy a vivir con mis viejos a USA (sí, me puedo "escapar") pero no quiero dejar de tener todos los meses la mejor revista de videojuegos del mundo (la que compro desde el primer número), ¿Podría hacer una suscripción incluyendo los costos de envío?

Por favor, contéstenme ¿Ok? ¡Gracias otra vez amigos!

PD: Sigan saliendo, por favor, que me pegué un re-cagazo.

Bueno, gracias por la emoción. En cuanto a tu problema, en realidad no tenés más que mandar un e-mail a ventasnl@ciudad.com.ar y listo, para ver de que manera te podemos mandar la revista a USA, o a cualquier parte del planeta. Por otra parte, podés aflojar los esfínteres tranquilo, que este nuevo número es prueba de que la máquina de Next Level (y de toda la Editorial) no se detiene.

Sniper Wolf

¡Ja, ja, ja! ¿De verdad piensan que utilizaría mi mail personal para la "confesión"?, lo que hice fue hackear y averiguar el password de ese estúpido. Ustedes no están tratando con un novato, soy Sniper Wolf, líder del grupo de mercenarios contratados por Sony. Con ese mail que les mandé cumplí dos de mis objetivos.

El primero: eliminar (o mejor dicho, ustedes ya lo hicieron) a la familia de Christian Pizzio; aunque él todavía esté libre, tarde o temprano, se va que tener que entregar a nosotros. Y el segundo objetivo, ponerlos a ustedes al descubierto, así el pueblo argentino los empezará a odiar, y a utilizar su arma más poderosa, EL CACEROLAZO. Con esta arma todos ustedes van a ir cayendo uno por uno, hasta que definitivamente no quede ninguno en el "poder". ¿Por qué Sony querría hacer esto? Fácil, porque Capcom (en consecuencia, Umbrella) les vendieron los derechos de estos acontecimientos exclusivamente a Nintendo, balanceando a su favor la economía mundial. No se extrañen si Square recibe un atentado pronto, seguro fuimos nosotros, ¡Muahaha!

PD: Me alegró saber que mi primera historia les gustó y espero que esta también lo haga. No sabía con que nuevo quilombo vincularla porque la verdad, tenemos el mismo quilombo hace bastante tiempo, pero igual creo que quedó bien. Bueno me retiro con mi frase celebre: "Good Wolf, Bad Wolf, I'm the Wolf with the Sniper" (creo que ustedes ya saben de donde me la choreé).

Para todos aquellos que se quedaron un poco afuera, este mail continúa de otro del número anterior; aunque nos parece que Sniper (¿Sniffer?) también está un poco chapita a esta altura.

Rodrigo Suárez Boedo

Estaba mirando hacia la ventana, las gotas de lluvia caían sobre el vidrio, y decidí que debía hacerlo. Agarré mi Stealth Camouflage, mis Thermal Goggles, mi M9 (aunque solo duerme a las personas, está re-pulenta) y por supuesto mis cigarrillos. Estaba enfrente de ella, "La Gran Editorial", tenía que descubrir si seguían saliendo o no las Next Level. Cuando entré, estaba todo oscuro. ¡Y alguien me agarró de atrás! ¡Era Santiago "el Oso" Videla! Me asusté tanto, que me caí de la cama y al abrir los ojos allí estaba, con la gran Lara Croft en la tapa.

Es cierto que la conocida táctica del Oso, de agarrar gente por atrás, ya nos ha traído más de un problema, pero siempre fue sobreseído. Dicen que este tipo de tropelías es difícil de comprobar y las víctimas nunca consiguen testigos...

Bueno, ahora hablemos en serio:

Hablábamos en serio...

Hola, amigos de Next Level, mi nombre es Rodrigo y tengo 12 años.

Escribo para comentarles que soy ultra fanático de su revista, que llega mes a mes a mis manos. Los felicito porque la revi esta copadísima. También les quiero contar que soy un feliz poseedor de una PS2. Tengo MGS2, Twisted Metal Black, FIFA 2001, Dark Cloud y GT3. Hoy mismo voy a cambiar mi MGS2 por un GTA3 que lo quiero hace mucho, y no es que MGS2 me parezca un mal juego, al contrario, me parece buenísimo, pero ya me lo pasé todo en todos los niveles de dificultad y agarré todos las Dog Tags inclusive la de Snake, y sin Walkthrough.

Ahora vienen las preguntas:

1) ¿El Jak and Daxter es largo?
2) ¿Va a salir algun Shenmue para PC o PS2?
3) ¿Metal Gear Solid 3 para cuando? (por cómo terminó el segundo, el tercero no me lo pierdo).

Bueno, chau, no los jodo más, si alguien me quiere escribir, mi e-mail es dark_monk17@hotmail.com

En cuanto a tus preguntas:

1) No tanto como hubiéramos querido, pero tampoco es corto, entre 20 y 30 horas de juego para terminarlo completo.

2) Del Shenmue, las últimas novedades dan a conocer que habrá una versión de la segunda parte para Xbox, que saldría a la venta hacia fin de año, pero nada más que eso.

3) Por su parte, lo nuevo del Metal Gear es el Metal Gear Substance para PC, Xbox y PS2. Más detalles sobre este regreso en la nota del E3 del interior de este número.

ShanShan Bolsón

A quien corresponda:

Ante todo quiero expresar mis más sinceros saludos y felicitaciones a todo el staff de Next Level por permitirme leer su revista una vez más. Aunque estoy enojado porque no publicaron mi última carta, estoy realmente feliz por como han logrado salir adelante.

Ahora bien, quisiera ir al grano de este e-mail, el motivo por el cual me encuentro redactando el mismo, en vez de estar estudiando para la Moncha y Santángelo (profesoras que dentro de poco pasarán a tomarme examen) es para apoyar al señor Bruno Vry Valentini en su posición respecto de los juegos de rol.

Es cierto que este género es uno de los que poseen más fanáticos alrededor del mundo, y que como todos sabemos tuvo sus comienzos en papel y lápiz, a mí la verdad que me gustaba mucho este tipo de juegos, pero la única similitud que encuentro con los juegos de rol de consolas y/o PCs es la historia. Tanto los programadores de RPG como los DJs (Directores de Juego),

¿DJs? ¿Esos no pasaban música?

tienen que crear una historia increíble, que

"Es cierto que este género es uno de los que poseen más fanáticos alrededor del mundo, y que como todos sabemos tuvo sus comienzos en papel y lápiz, a mí la verdad que me gustaba mucho ese tipo de juegos, pero la única similitud que encuentro con los juegos de rol de consolas y/o PCs es la historia. Tanto los programadores de RPG como los DJs (Directores de Juego)..."

Rodrigo Suárez Boedo, pensador contemporáneo.

atrape al jugador. Si abordamos el género de los RPG dentro de las consolas y/o PCs, por este punto nos encontramos con que la entrada de éste, a un mundo tan variado, no sólo ha mantenido limpio su nombre, sino que también lo ha dejado mejor parado de lo que ya estaba.

Historias de juegos como los Final Fantasy, los Chrono, e infinitos etc. nos han dejado atónitos y asombrados. Ahora bien, si abordamos el género por el lado que lo hizo el señor Bruno Vri Valentini, el tema se pone más controversial. Para aquellos que nunca han jugado rol, les explico como es una pelea en el juego tradicional. Primero: se elige con qué se va a golpear, luego se tiran los dados y al resultado se le suman una serie de factores variables (fuerza de nuestro personaje, las bonificaciones de nuestra arma, etc.). Una vez que se tiene el resultado se fija en una tabla especial a que tipo de daño corresponde ese número y se lo hace al contrincante, y así sucesivamente. Para aquellas personas que no se hayan dado cuenta, el sistema se realiza por turnos ¿Pero si el sistema es igual al del juego real de que te quejás? se preguntarán Uds. lectores. Me quejo de que si TODO iba a ser absolutamente igual al juego real entonces tendría que haber más libertad, que no la hay. Pero si quiero jugar a un juego que va a ser exactamente igual al de la realidad prefiero hacer trabajar mi imaginación usando el lápiz y el papel. Entonces a mi modo de pensar el juego de rol para PCs y consolas tiene que tener algo variado respecto al original, que lo haga diferente sin desconocer totalmente al juego original. Algo así como la reexposición en el primer movimiento de un allegro para orquesta sinfónica.

¡Esa! Ya nos estabas confundiendo (¿Uds. lo pudieron seguir?), pero con esa como despiste la zafaste lindo. Ah, las correcciones van sin cargo...

En mi opinión lo que se debería haber cambiado tendría que haber sido el sistema de peleas. Para mí el mejor lo tiene el Legend of Mana, pero he aquí que el traspaso no ha sido exitoso debido a que falta una historia atrapante.

Considero a Final Fantasy VIII un gran exponente de historia, pero...

En fin, esta es mi humilde opinión; quien quiera compartir la suya conmigo respecto a este u otros temas puede dirigirse a mí como Battusai Musashi al mail que pongo a su disposición que es hpbbit_bb@hotmail.com

Sin más, me despido pidiendo disculpas por la extensión de mi opinión, esperando que la publiquen en su próximo número.

"Y la oscuridad se abalanzó sobre ellos, y ya no tuvieron más miedo ni dolor, porque Battusai les había arrebatado todo lo que les quedaba: la vida"

P.D.: Sofi te amo, saludos al Pato Land ¡que es un capo!, y che, por qué no hacen un concurso entre los lectores para que escriban en el No Comments una vez al mes...

¡Adiós y suerte!

Acá Pato: Muchas gracias por los saludos, de Battousai a Battousai. En cuanto a la polémica sobre si los últimos Final Fantasies vienen bajando de la puntería es algo que nos gustaría debatir también en esta sección. La idea de canjear juegos o al menos intercambiarlos temporalmente es muy buena, incluso ya varios de los negocios que publican en estas páginas ofrecen varios de esos servicios. Esperamos la contribución de los lectores, y si no queda otra, y se prenden varios, abrimos una sección destinada a esta noble tarea de asistir al consolero en desgracia. Sobre lo de No Comments esta decidido, si alguien quiere opinar en esa sección, puede hacerlo mandado una nota coherente (traten de no imitar las de Bry Valentiv) y será publicada. He dicho.

LOS DIBUJOS DE NUESTRA PAMELA



Este rincón, que si no se ponen media pila va a ser el rincón de Pamela, vuelve una vez más (aunque sin e-mail, todavia) para deleitarnos con un dibujo HERMOSO de Next Level que lo esta sosteniendo un pibe que no sabemos bien quién es... 8)

Natan

Hermanos, la verdad es q' les voy a escribir como si se los dijera en la cara porque así hablo con mis amigos y los considero mi revista amiga: no pueden ser tan zarpados de aumentar 2 mangos la revista de un número para otro... ya sé que el país está como está y no hace falta decir nada más...

Pero se fueron a la m... Hablan de la calidad de las hojas... bla bla bla... Lo que me costó conseguir 5 pesos y me entero de que subió a 7. No puede ser que sean uno más de los que aumentaron. Dicen que antes cuando las demás revistas aumentaron, ustedes no lo habían hecho, pero ahora lo hicieron doble. La verdad, no entiendo, y no digan que todo está subiendo (que es verdad) pero no pueden subir de a 2 pesos algo que estaba 5 pesos.

Tan todos locos... lamentablemente me gusta la revista y me la voy a seguir comprando pero sientan que me va a doler hasta allaaaaaaaaaaaá abajo...

No es mail de mala onda... solo uno honesto... chau amigos... suerte y espero que en la Next de Julio salga una página especial dedicada a ARGENTINA CAMPEON

¡Suerteeee!

Tu carta nos hizo acordar de inmediato un discurso del ex ministro de economía Remes no sé cuanto, que había salido a decir que si el dólar se iba más arriba de 1,40 la economía se derrumbaba...

Como ya explicamos hasta el cansancio -y esta es la última vez que lo volvemos a repetir por el bien de la salud mental de todos nuestros lectores- tanto el papel, como la tinta y otros insumos para producir la revista han sido dolarizados, lo que obviamente nos ha obligado a subir el precio de tapa, y creenos que no fue todo lo que lo tendríamos que haber subido, con respecto a lo que nos aumentaron los costos.

Tomás Shannon

Hola, amigos de Next Level (seguro q' el 70% de sus cartas deben empezar asi). ¿Cómo les va la changa, eeeeeeeehhhhhhhh? 'tes q' nada, tengo q' felicitarlos por la revis, que 's una maazaaaaaaa!!!

Además, ahora debe ser re-jodido con la calidad de las hojas con la que se imprime la revis (chuavechito, chuavechito ¿Eh?).

Tengo un dato para tener en cuenta para comprar una consola:

1)Ahora, con lo que vale cada una de estas bestias (1600 o más...) no me parece que se les ocurra comprarse una consola para jugar sea normal, es decir: jugar=juguete o sea, ¿Pagarías 1600 mangos por un JUGUETE? mmmmhhhh...

Yo no, prefiero uno que venga con secadora de pelo, tocadiscos, aspiradora y, por que no, que lave los platos (nadie quiere hacer eso), que un simple juguetito $1600. Mmmhhhh, saladito, saladito...

Otro tema, todos los huevones que se creen que la Gamecube es para babys están del tomate. ¿Por qué? Fácil, porque es obvio que con lo que vale la consola es para adultos.

Macaulay Culkin, Webster, Aíto de La Rua, Arnold, Sofía Gala, Willis...

¿Quién tiene 1600 pesos, patacones, o lo que sea, y es menor de 13 años?

NADIE, o sea, solo alguien GRANDE/ADULTO podría comprar una Gamecube con lo que vale.

¿Otra cosa, no? ¡Pam, entregá el e-mail carajo!

Chaucha

PD: el que quiera hablar con un capo de los videojuegos que me escriba a: tomashannon@hotmail.com

Bye!

Sir Tomas: nos parece que tu verdadero problema es que estás caliente con que te compren una barbie o uno de esos sets de cocinita para nenas, o por lo menos una tablita de planchar... Además, a estas alturas ¿Quién puede considerar que una consola de última generación es un juguete? Lo de los precios nadie lo pone en tela de juicio, es una locura, pero no te confundas: la actividad lúdica está presente a lo largo de toda la vida del ser humano, algunos juegan con ojivas nucleares, otros a ser gobernantes, y podríamos decir que los más sanos le damos un rato a los fichines...

Martín el 22

¡Como te vaaaaaaaa! Saludos desde mi cuarto acolchonado, es el loco de la motosierra, si, el 22, no les pregunto como andan ni los puteo por la tardanza de la revista porque no vivo abajo de una milanesa y se que la respuesta es una sola. En cuanto al tema que nos ocupa (que tal)


ROBOTECH: BATTLECRY

podría, usando su propia lista, nombrar al GTA3 como el mejor juego del mes, pero como mejor juego del año alcanza, y además salió en Noviembre del 2001, por lo que no se que catso hace en el ranking de Abril del 2002, pero todo es un despelote y en este caso... da igual.

En mi opinion, y de los juegos que me compré últimamente, tendría que votar por el Maximo: Ghosts to Glory, aunque para cuando lean esto, seguro habrá algo mejor haciéndome quedar como un zapato (no pongo boludo porque igual despues ustedes le sacan las puteadas o no publican el mail) lo que hace de este voto algo totalmente al gas.

Podrías haber puesto al pedo y tampoco lo hubieramos editado.

En cambio, el más esperado de mi parte es el Suikoden 3. Desde que me cambié de la PSOne a la PS2, pasé por el fiasco que fue la Dreamcast, y estoy esperando un RPG como Dios manda (los RPG son el cáliz que da sentido a los videojuegos) pero sólo salieron mentiras como el Final Fantasy X, sí, técnicamente una masa pero como RPG ES UN SORETE ATOMICO, por lo siguiente: 1) Es mas lineal que una regla de 5 cm, qué clase de juego de rol que se precie no te permite explorar por donde no debas (no me importa si me cagan a palos 5 enemigos re-pulenta, quiero explorar), 2) Todo el mundo se ponía como loco con la idea de que no existirían tiempos de carga ni mapas, pero resultó ser nada mas que un "cuarto" tras otro, muy lindos visualmente pero COMO REGLA DE 5 CM, prefiero un mundo a escala y poder "viajar libremente" 3) Rostros expresivos pero siempre usando un determinado numero de formatos básicos , los dos personajes principales tienen la misma jeta ¿Qué, son hermanos? Y podría seguir...

Final Fantasy VII, ése es un RPG (ES EL MEJOR) 1) Un mundo enorme, 2) Gran libertad para explorar, 3) Personajes re-copados, 4) Una cantidad de magia, ataques, comandos y summons interminables; 5) Total libertad para equipar cada uno de éstas/os a los personajes, al igual que armas, armaduras, etc.; 6) Infinidad de cosas para hacer, ver, y encontrar; (incluyendo summons muy poderosos), 6) Una calidad gráfica excelente (sin espejitos de colores), 7) Una música bomba y cientos de detalles más a todo a lo largo de una historia bien, bien larga y compleja, con más melodramas y giros argumentales de los que nadie pueda imaginar.

Me fui al carajo, lo sé, pero es que soy fanático de Squaresoft y lo que han hecho con la saga FF (incluyendo el 8 en adelante) es imperdonable si uno ha jugado todos los anteriores.

PD: en cuanto al sorteo tengo una PS2, y mi mail es lteixido@ciudad.com.ar, por favor publiquen mi mensaje porque mi verdadera intención es generar quilombo.

Un corte, una quebrada y Martín "el 22" se despide porque es hora de mi medicina y de cambiarme el chaleco de fuerza.

Vuelven a llover críticas para las nuevas entregas de la saga del Final Fantasy... ¿Es que Square se habrá pasado de la raya? ¿Es que el glamour se les subió a la cabeza? Lo de la "lineal como regla de 5 cm" nos encantó. ¿Ustedes que opinan? ¡Leña, leña!

Sergio Santos

Larga vida y prosperidad, amigos de Next Level: no se dan una idea de como los extrañaba, mi vida no era lo mismo sin ustedes, debo confesar, los intenté reemplazar con Nivel X (¡no podés!) pero fue sólo por un corto tiempo. No puede ser que a esta altura del partido hagan informes de juegos como Dragon Ball Z para Sega Génesis. Intenté también olvidarlos con los informes de Datafull.com pero si bien son muy buenos, me supieron a poco. Pero gracias a Dios, están de nuevo en mi vida, es que ustedes son como aquélla primer novia que nunca se olvidará.

Como decía Palito...

Bueno, después de tanta chupada de medias, apelar a su solidaridad me parece oportuno. Soy propietario de una PS2 y desde el tiempo que la tengo pude jugar juegos hermosos. Hasta ahí todo bien... pero una de las razones mas importantes por la cual me compré ésta consola era para jugar al aparentemente grandioso Devil May Cry y debido a que cuesta unos $250,

Con suerte...

ese anhelo se ve frustrado; lo que necesitaría es que por medio de ustedes se publique mi mail para así poder contactarme con algún poseedor de esté juego que desee cambiarlo por alguno de los mios o venderlo, o bien negociarlo de alguna manera.

Lástima que no hay un Club del Trueque de Videojuegos.

Cambiando de tema, les quería comentar que la sección que más me gusta es Retrogames, la verdad es que me re-cabe, debe ser por que soy un jugador melancólico y por ende les sugiero que hablen del Super Metroid (que lo parió, un juegazo como pocos).

Bueno, muchas gracias por todo y espero que publiquen mi carta porque la verdad es que me muero por jugar a ese juego.

PD: por cierto, mi nombre es Sergio y mi mail es raziel2500@hotmail.com

PD2: me parece que me estoy volviendo adicto al Dance Dance Revolution y al Pump It Up.

¿Vieron? Ya se engancha más gente para el tema del intercambio de fichines, esto sí que es tener un público dinámico y entusiasta. En cuanto a Retrogames nosotros, también pensamos que es una de las secciones más copadas de la revista, especialmente para los jugones del ayer, y por eso pasamos tu pedido sobre el Super Metroid. Ah, y con el "Pampitap" somos unos cuantos acá que estamos locos...

Sergio Javier Echevarría

Hola muchachos, como andan, soy de Corrientes y me llamo Sergio, llevo 25 años contaminando el planeta, los felicito por la revista. Tengo unas dudas que quisiera que me aclararan, si puede ser: sé que el precio de la revista subió por todo el bolonqui que hay en el país, pero he aquí la duda, quería saber si ¿Todos los que hacen revistas compran el papel para hacerlas a la misma empresa?, porque yo aparte de la suya leo Muy Interesante (por dar un ejemplo, no por dar chivo) y me cuesta 5.90 pesos y es mucho más grande y trae 64 páginas, y la de uds, que me parece excelente vale 6.90 pesos, quisiera saber por qué ésa diferencia. De buena onda la pregunta.

Por otra parte, quisiera saber si pueden hacer un informe sobre el Winning Eleven 6 para PS2 del cual bajé unos videos y esta súper.

Espero que publiquen el e-mail o si no contéstenme en forma privada.

Saludos y sigan para adelante.

Es muy sencillo: Muy Interesante, o revistas de Editoriales Multinacionales, poseen acuerdos especiales con las imprentas y anunciantes. Además de tener una "tirada" de ejemplares mayor ya que generalmente no tratan temas de "nicho" como el nuestro. Y además el aumento no sólo sirve para absorber costos, ya que el 50% se lo quedan los kiosqueros y distribuidores, o sea...

PATRICIO 'PATO' LAND



Ya es un hecho: la utilización de engines 3D en todo tipo de juegos -desde shooters hasta aventuras gráficas- se ha convertido en el standard de la industria. Si bien la calidad que estos motores ofrecen hoy están a años luz de lo que pudimos ver hace pocos años, tampoco son la gran maravilla.

Por ejemplo: las empresas japonesas de más prestigio gastan cientos de miles de yens en contratar a reconocidos artistas del manga o del animé para que desarrollen los personajes o los robots de algunos de sus juegos más importantes. Los nombres son por muchos conocidos: Shoji Kawamori (Macross / Robotech), Yoshitaka Amano (Final Fantasy), Masamune Shirow (Ghost in the shell), Yoshiyuki Sadamoto (Eva, Lunar Silver Star Story), Haruhiko Mikimoto, etc. (Para vos Bruno!)

Este último esta trabajando en los diseños de un nuevo juego para PS2, que en papel lucen espectaculares pero que llevados a la pantalla no son más que un puñado de dodecaedros con calquitos estirados que en nada recuerdan a los dibujos originales del autor. Entonces... ¿Qué onda? Ultimamente estoy extrañando horrores los juegos con los viejos y queridos sprites en 2D. Hay géneros que en 3D no funcionan. Las aventuras gráficas no congenian con los polígonos, por ejemplo. O los arcades como el Metal Slug -casi el último bastión que nos queda- o los King of Fighters... ¿Lucirían igual de trolos y queribles con un engine 3D? Seguro que no. Es evidente que el uso de estos engines es un arma de doble filo y se está haciendo abuso de ellos.

Gracias a Dios algunas compañías -como Capcom, por ejemplo- están dando grandes pasos en el campo del cel shading, prueba de ello son los inminentes Auto Modellista o la nueva entrega del Jojo Bizarre Adventure; TDK interactive ha logrado, con muy poco, muchísimo, en su espectacular fichín de Robotech. Tal vez por acá se retome el rumbo para volver a humanizar los fichines y dotarlos de ese ingrediente extra que nos dejaba entreveer el trabajo de los verdaderos artistas gráficos. ¿Ustedes que piensan?

PABLO CELLUCCI



Una de mis grandes pasiones, el fútbol, se ve reflejada en este momento por partida doble. Por un lado, escribo estas líneas tan sólo a horas del primer enfrentamiento de la Selección en la larga marcha hacia la Copa del Mundo (cuando ustedes lean esto, el partido con Nigeria ya será historia), y por otro lado en las consolas, vivimos un momento a pleno con algunos de los mejores títulos de la historia de este apasionante deporte.
Por un lado tenemos al ¿Imbatible? Winning Eleven, que en su sexta versión para PS2 nos da un poco más de lo que en mi opinión es el mejor juego de fútbol en existencia. La versión de PSOne, aunque sin dudas sigue siendo un fiel exponente de la serie, pierde su encanto ante su propia competencia en la hermana mayor de Sony. Por otro lado, la serie FIFA (con su discutible jugabilidad) mostró un excelente repunte este año aunque sólo para los usuarios (¡Otra vez!) de PS2, con gráficos increíbles, que representan en la mayoría de los casos el aspecto de los jugadores de manera impecable. Por otro lado, como adelanté, su versión de PSOne dista de ser mínimamente potable ¡Por lo menos, así lo veo yo!
Las nuevas consolas no se quedan afuera y me divertí de sobremanera este mes con el Sega Soccer Slam, un muy novedoso juego para Gamecube, totalmente atípico, pero muy divertido. De todos estos juegos pueden encontrar las reviews correspondientes en este mismo número.
Bueno, aprovecho este espacio ya que en la redacción me pidieron que me encargue de anunciarles que el mismo ¡Puede ser de ustedes! Tan solo tienen que mandar una carta en forma de columna de opinión, como ésta, por ejemplo, y una 4x4 (estoy hablando obviamente de una foto, pero ¡Se aceptan donaciones de camionetas!), para que sean ustedes también ilustres protagonistas de una sección de ésta, nuestra revista favorita. Bueno, los voy dejando, deseándoles suerte, y esperando que pronto, nos encontremos con un presente mejor. ¡Bye!

Cristian Lencina

Hola muchachos ¿Se acuerdan de mi? les mandé una foto de un compañero que la tomaron como mía en el número que tenía a GTA3 en la tapa, la verdad que hoy paso por el puesto de diarios (como los últimos meses, buscándolos) y en una de esas veo a Lara Croft y atrás de su cabecita decía Next Level, la verdad, me emocioné mucho y me alegré por uds., porque yo los leo todos los meses desde que empezaron y los considero como unos amigos más y quiero que les vaya bien en todo sentido.

Bueno, ahora los palazos, ya que por lo que veo no publicaron la carta que les mandé con foto mia y todo, bad!!! bad boys!!! Bah, lo de palazos es relativo ya que iba a hablar de la Garkcube y sus juegos como el Súper Smash Bros. Garkee, Sup Garkiu Bros, el Garkiu's Mansion, Garkimon, y todos esos juegos de nenes ah, nooo!!! Me olvidaba de Resident Evil, que yo ya jugué en sus primeras cuatro versiones y la verdad que ya me empezaron a aburrir con la cuestión de buscar una llave en la punta de una ciudad e ir hasta la otra punta, para con esa llave conseguir el reloj de arena para la estatua de la torre, que se activa con el molino, que necesita de la llave, que dejamos en el reloj de arena, que está ¡¡¡En la otra punta de la ciudad!!! Aguante Devil May Cry y Grand Theft Auto III. Ni les hablo del Winning Eleven 6 que es casi la perfección...

La Xbosta, ¡Ay, Dios! Yo no sabré nada de mercadeo, pero Bill tendría que saber que los juegos exclusivos de ésta, muchos van a salir para PC y yo los puedo jugar (como la mayoría también, porque si tenés plata para comprarte una consola a U$S 600 supongo que debés tener para una PC) como el Halo, que por cierto los jugadores de consolas no somos muy adeptos a los FPS.

Pero bueno, no voy a seguir discutiendo cual es la mejor consola ya que la PS2 les pasa el trapito a todas con un hardware inferior y todo... y si no miren la tapa de la Next Level y la cantidad de veces que los juegos de PSOne o PS2 fueron tapa de esta hermosa revista.

Preguntas:
1) ¿Shenmue 2, Sonic, o algún otro juego polenta, polenta de Sega para PS2?
2) ¿Precio aproximado del módem para PS2 ¿Tiene fecha de salida? ¿El disco rígido?¿Que juegos lo soportarán?
3) ¿Qué juegos se vienen grossos para PS2?
4) ¿Que puntaje le dieron al GT3 A-Spec? (sí, no pude comprar esos dos números porque no tenía trabajo)

Comentarios y sugerencias:
Muy buena la vuelta del ranking.
Excelente el nuevo formato.
Podrían hacer un mini-review de los peores juegos, asi entran reviews de más y mejores títulos.
Para la votación, los juegos más copados del mes son Winning Eleven 6 y GTA3 que se tienen que quedar ahí para siempre, y el que más espero es el Soul Calibur 2.
PD: los aprecio mucho y espero que sigan, ya que son una de las pocas alegrías que nos dan a los videojugadores en un país como el nuestro y no se calienten por el precio de la revista, ustedes ya nos hacen ahorrar mucha plata ya que nos cantan la posta de los juegos mas copados, previniéndonos de las basuras.
Cruzada de Springfield: vamos a juntar firmas para que vuelvan a hacer "Los Simpsons", motherfucking Groening.

1) Sega está desarollando Shinobi, Soccer Slam, Gungrave y un par de juegos deportivos más, vas a encontrar información al respecto en las páginas que siguen.
2) Nada por el momento, por lo menos en forma segura.
3) ¡Bocha, fijate en el informe especial de la E3 que preparamos para este número!
4) Al Grand Turismo 3 A-Spec le dimos 9.5.
La cabeza de Matt Groening debe estar en uno de esos frascos de Futurama hace rato...

Bruno VrJK Valentina

Editores y lectores de NL:

Debieran saber que mi estilo siempre fue diplomático. Desde mi primer carta a NL hasta mi reciente respuesta a un lector, traté de mantener mis pasiones al margen. Hoy, intensifico mi trato respetuoso. Sin embargo, después de pensar cinco noches cómo redactar en forma fría mi siguiente crítica, decidí simplemente decirlo como lo siento. Al final de cuentas, prefiero pedir disculpas en lugar de callar algo que me parece es lo correcto.

Como fiel lector, creo tener el derecho de hacerlo. Ahí va. Si no volvía a ver la portada, hubiera jurado que estaba leyendo la editorial y el correo de un diario. El tema es que leo y escucho sobre "la situación", "la crisis", "el corralito", etc. 30 días al mes; 27 en el mejor de los casos. Lo hago en diarios e informativos; donde corresponde. Pero hay un glorioso día en el que quiero informarme sobre lo que más amo: videojuegos de última generación. En Next Level por supuesto. Ubiquémonos por favor. Así como un periodista o un ahorrista no me van a venir a hablar de Silent Hill, por favor les pido a Maximiliano, Ariel y Christian
¿Ariel, Christian?
que no me vengan a hablar de lo arriba citado. "Zapatero a tu zapato", ¿Ok? De última, si se sienten incómodos deslígándose de la realidad, quizá no deberían dedicarse a los videojuegos. Y a propósito, parecía que "Pato" había entrado con la pata correcta pero después la enterró hasta la ingle hablando de Jet Li y Chow Yun Fat en lugar de hablar de Shigeru Miyamoto y Yu Suzuki. Peor aún, en el review de Godai: Elemental Forces nos recomienda alquilarnos una película en lugar de buscar otros juegos. Por favor, esto es lo que pasa cuando se pretende "parchar" con especialistas de otras áreas (léase Nuke).

Por último, les aclaro que mi apodo es Vri (con un número uno, no con una letra i). ¡Cambiá la tipografía Daniel! Gracias por respetar mi egocentrismo. Y ahora unas alabanzas: ¡Santiago!, ¡Te jugaste TODO! ¡Maestro! Y no se por qué empecé a notar que la calidad de las fotos de la revista es sobresaliente.
Bueno, me animé; se animan?
Bruno "Vri" Valentikovsky

Que mala suerte tuviste, VrL, ¿Sabés que justo el correo lo estoy "parchando" yo, Pato? Me parece que tus comentarios están completamente fuera de lugar, pero si de "parchar" se trata tengo un apunte fotocopiado de cuando estudiaba en el CBC -más precisamente de Sociedad y Estado- al cual se le perdieron dos o tres hojas. Como son un embole no se me ocurre nadie más capacitado que vos para poder reescribirlas. ¿Te animás? Tu estilo "principiante", acartonado, aburrido, antiguo y con olor a naftalina viene bárbaro. En cuanto a las películas chinas (o el animé) y la relación de estas con los videojuegos es más que evidente; solo alguien que nunca las ha visto o disfrutado puede hacer un comentario tan idiota como el tuyo; además si en la nota hice una comparación con una de estas pelis me pareció -y me sigue pareciendo- bárbaro, no veo por qué tendría que haber mencionado otro juego cuando te brindamos casi 64 páginas completas de reviews a través de los cuales -y usando un poco lo que tenés arriba de los hombros- podés hacer tus propias comparaciones. En cuanto a lo que decís sobre el tono de la editorial del número pasado nos hace pensar seriamente que el que realmente vive en un "zapato" sos vos. Mejor apagá un rato la consola, salí a la calle, y pegale una mirada al rincón del mundo donde te tocó vivir...
Bueno, esto es todo por hoy amigochis, esperamos que sigan mandando sus copadas misivas a nuestro correo y nos vemos el mes que viene.

E3 2002

Este año, la increíble feria de videojuegos E3 que se desarrolla anualmente en los Estados Unidos durante el mes de Mayo, no da respiro. Son cientos los títulos que se avecinan, todos de excepcional calidad, y a continuación les presentamos las sorpresas que cada una de las compañías más importantes del medio se traen entre manos, junto con algunas reseñas de los juegos que nos robarán el sueño durante los próximos meses.

Acclaim

Aggressive Inline GC PS2 XB
ATV: Quad Power Racing 2 GC PS2 XB
Burnout GC PS2 XB
Burnout 2: Point of Impact GC PS2 XB
Dave Mirra Freestyle BMX XXX GBA GC PS2 XB
Legends of Wrestling II GC PS2 XB
NBA Jam 2004 GC PS2 XB
Turok Evolution GC PS2 XB
Vexx GC PS2 XB
ZooCube GBA GC





Activision

Blade 2 PS2 XB
Kelly Slater's Pro Surfer GBA GC PS2 XB
Mat Hoffman's Pro BMX 2 GBA PS2 XB
Minority Report GBA GC PS2 XB
Rally Fusion: Race of Champions GC PS2 XB
Return to Castle Wolfenstein PS2 XB
Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2 GBA GC PS2 XB
Street Hoops PS2 XB
Tenchu 3: Wrath of Heaven PS2
Tony Hawk's Pro Skater 4 GC PS2 XB
X-Men: Next Dimension GC PS2 XB
X-Men: Wolverine's Revenge GC PS2 XB

TENCHU 3

Tenchu vuelve con todo, obviamente en la misma línea que sus antecesores. En esta ocasión nuestros guerreros de las sombras tendrán espectaculares ataques, armas y movimientos, gracias a las bondades de una nueva tecnología especialmente diseñado para este título. Asimismo los niveles serán notablemente más largos, y la música del famoso compositor nipón Noriyuki Asakura acompañará cada momento de esta aventura. El juego será distribuído por Activision y según esta empresa deberemos esperar una verdadera obra de arte, donde tanto la estrategia como los buenos reflejos serán por igual necesarios para lograr sacar mayor provecho de este juego. La historia tendrá lugar un año después que los eventos narrados en el primer



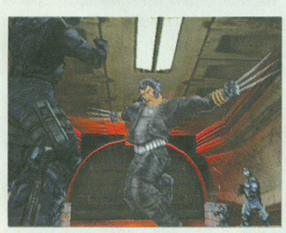
Tenchu, y por supuesto volveremos a retomar el rol de Rikimaru, y de otros dos personajes que aún no se han dado a conocer (suponemos que uno de ellos será Akane).

Como en las dos entregas anteriores, el objetivo será pasar inadvertidos y liquidar silenciosamente a nuestros enemigos, luciéndonos cual ninjas inmortales.

En esta tercera entrega los programadores no han desperdiciado ni un solo circuito del potencial hardware de la PS2 y es por eso que afirman que el despliegue gráfico del juego en acción será poco menos que alucinante a lo largo de sus veinticinco misiones, y un espectacular modo multiplayer.

X-MEN WOLVERINE REVENGE

Se trata de una aventura en tercera persona que nos pondrá en la piel y en las garras de Wolverine, con quién deberemos explorar, no solo cientos de locaciones extremadamente peligrosas sino que también deberemos hacer frente a los demonios internos del personaje y de su terrible pasado. "Luego de haber aparecido en más de 300 comics, varias series animadas y una película mega taquillera, resulta obvio que Wolverine es el personaje que más chapa tiene





dentro de los X-Men"- asegura Larry Goldberg, vicepresidente ejecutivo de Activision.

El guión del juego ha sido exclusivamente escrito por Larry Hama y dentro de las figuras que hicieron las voces encontraremos a los viejos y conocidos Mark Hamill (Luke Skywalker, por si vale la aclaración) y a Patrick Stewart. En el juego, Wolverine se ve envuelto en una carrera contra el tiempo para encontrar un antídoto para anular los efectos de una bomba viral, que alguien ha colocado en su sistema sanguíneo. Solo dispone de 48 hs. antes de morir, el tiempo justo y necesario para un viaje a los viejos y clandestinos edificios del "Department H" en los bosques canadienses. Por supuesto, de más está decir que volveremos a tener que lidiar con los experimentos que se desarrollaban en el proyecto Weapon X.

Los desarrolladores aseguran que podremos utilizar todas las habilidades de las que Wolvie ha hecho gala en las historietas y que además nos veremos frente a frente con Magneto y Sabertooth, pero por suerte no tendremos que hacerlo completamente solos, ya que de tanto en tanto recibiremos la ayuda del Professor X y de Beast.

BAM!

A Sound of Thunder GBA PS2
Chase XB
Dexter's Laboratory: Chess Challenge GBA
Ecks vs Sever GBA PS2
Ecks Vs. Sever 2 GBA
Reign of Fire GBA GC PS2 XB
Riding Spirits PS2
Samurai Jack: The Amulet of Time GBA
The Powerpuff Girls PS2
The Powerpuff Girls: Gamesville PC
The Powerpuff Girls: Shock of Ages GC
Wallace and Grommit GC PC PS2 XB

Capcom

Auto modellista PS2
Capcom vs. SNK 2: EO GC
Devil May Cry 2 PS2
Dino Stalker PS2
JoJo's Bizarre Adventure PS2
Marvel vs. Capcom 2 PS2 XB
Mega Man Zero GBA
Onimusha 2: Samurai's Destiny PS2
Red Dead Revolver PS2
Resident Evil GC
Resident Evil Zero GC
Resident Evil 2 GC
Steel Battalion XB
Super Ghouls 'N Ghosts GBA

AUTO MODELLISTA

Es un juego de carreras, que según la opinión de muchos expertos parece ser una verdadera obra de arte. A primera vista, lo que llama la



atención es la forma en que lucen los autos, ya que parecen estar sacados de un dibujo animado. Gracias al empleo de la técnica de Cel Shading, se ha logrado dotar al programa de esta característica única, y los resultados son poco menos que impresionantes. La versión final contará con unas diez pistas, donde podrán verse entre seis y ocho vehículos al mismo tiempo, dependiendo de las características de las mismas: por ejemplo, los tramos con lluvia o aquellos circuitos que se desarrollen de noche, limitarán la cantidad de coches en la pista. Por supuesto, se podrá correr por el campeonato, entre dos jugadores (con pantalla dividida) o en forma multiplayer y por equipos, los cuales podrán preparar sus bólidos según sus propios gustos, eligiendo el color; logos y carrocería. Para su desarrollo, Capcom puso a todo un equipo de programadores al volante de los autos deportivos que se incluirán en el producto terminado, de manera de lograr el mayor realismo posible a la hora de simular el comportamiento de los coches en la pista digital. Si bien, hasta tuvieron la posibilidad de comprar un coche usado para estrellarlo contra la pista, los propietarios de las marcas de los vehículos incluídos en el programa, presionaron a la firma para que los mismos no se puedan destruir durante el juego; sin dudas, una lástima. Pero según sus creadores no influirá para nada en la majestuosidad de este Auto Modellista, que ya se perfila como uno de los títulos punteros de este año, por lo menos en lo que a la PS2 respecta. Entre los vehículos ya confirmados, se encuentran el Nissan Skyline GT-R, el Honda S2000 TV, el Mitsubishi Lancer Evolution VII, el Mazda RX-7 y el Subaru Imprezza.

Codemasters

Club Football GC PS2 XB
Colin McRae Rally 3 GC PS2 XB
LMA Manager 2003 GC PS2 XB
Prisoner of War PS2 XB
TOCA Race Driver PS2 XB

TOCA RACE DRIVER

Otro increíble juego de carreras, que saldrá publicado hacia fines de Junio de este año.

Con una historia digna del mejor episodio de Meteoro, y con más coches de los que van a poder recordar aunque se los estudien de

memoria, este Race Driver promete cambiar la historia de los fichines de autos e incluirá un total de 42 coches, 13 campeonatos y 38 pistas diferentes. Tanto las máquinas como los circuitos, serán un calco de la realidad, incluyendo simulación de daños y abolladuras en tiempo real. Para que se vayan haciendo una idea, les ofrecemos un listado de los circuitos, en donde se llevarán a cabo las pruebas. Circuitos: Reino Unido: Brands Hatch (Indy & GP Circuits), Oulton Park, Silverstone, Donington Park y Knockhill, Rockingham Motor Speedway. Alemania: Hockenheimring, Nurburgring, Oschersleben, Norisring. Australia: Phillip Island, Oran Park, Adelaide, Eastern Creek Raceway, Canberra, Bathhurst, Sandown International. Francia: Magny Cours, Dijon Prenois. Continente Americano: Charlotte, Mexico City, Vancouver, Bristol Speedway, Searspoint, Las Vegas. Varios: Catalunya (España), Monza y Vallelunga (Italia), Fuji y TI Circuit AIDA (Japón), Mantorp Park (Suecia), Zolder (Belgica), A1 Ring (Austria). Los Fierros: Lexus IS200 Alfa Romeo, 147 MG ZS Peugeot 406, Coupe Vauxhall Astra, Coupe Alfa Romeo GTV, Mitsubishi Mirage, Subaru Impreza WRX Type-R STI Version 6, Toyota Chaser, Chevrolet Cavalier Z24, Coupe Dodge Neon Highline, Sedan GT-R Eagle Talon (Turbo), Proton Satria Gti DPRS T-230, Saab 95, Aero Audi TT, Mercedes CLK, Opel Astra Coupe, Ford Falcon, Holden Commodore SS (VX), Toyota Supra Mk4 93-98 Turbo, Lotus Sport Elise, Chevrolet Corvette Z06, Chevrolet Monte Carlo with Stock Car Body Kit. Los Campeonatos: TOCA Tour (British Touring Car Championship), DTM (German Touring Car Championship), AVESCO V8 Supercars Alfa GTV Cup Pacific Challenge, Americas Series, Southern European Challenge, Northern European Challenge, European Tour, American All Stars, Lola World Championship, Elite Championship - Class B Elite Championship - Class A.

EA

Battlefield 1942 XB
Disney Golf PS2
Freedom: The Battle for Liberty Island PS2 XB
Freekstyle GC PS2
Harry Potter and the Chamber of Secrets GBA GBC GC PS PS2 XB
James Bond 007: NightFire GC PS2 XB
Knockout Kings 2003 GC
Madden NFL 2003 GBA GC PS PS2 XB
NASCAR Thunder 2003 GC PS2 XB
NBA Live 2003 GC PC PS PS2 XB
Need for Speed: Hot Pursuit 2 GC PS2 XB
NHL 2003 GC PC PS2 XB
The Lord of the Rings: The Two Towers GBA PS2
The Simpsons Skateboarding PS2
The Sims PS2
Tiger Woods PGA Tour 2003 GC PS2 XB
Ty the Tasmanian Tiger GC PS2



THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

Se ha confirmado que tanto la Playstation 2, como la milagrosa Game Boy Advance, serán las afortunadas plataformas que podrán correr el juego basado en la segunda parte de la trilogía de The Lord of The Rings, o El Señor de los Anillos, como prefieran.

El juego, obviamente se va a llamar The Two Towers, y amenaza con ser una verdadera obra de arte, que aunará con destreza la cinemática con la jugabilidad, para poner a disposición de los fans de la obra de Tolkien un juego que haga justicia a esta literatura de ficción, y a esta franquicia multimillonaria. Los responsables de llevar a cabo esta tarea serán los chicos de Electronic Arts, quienes en esta ocasión llevarán al poligonal universo de la Tierra Media a los héroes Aragorn, Legolas, y Gimli (si hablamos de la versión para PS2) y a Gandalf (solo disponible aparentemente en la GBA).

Por supuesto, estos valientes estarán acompañados de otros distinguidos camaradas, y juntos deberán librar sangrientas batallas contra Orcos, Trolls y demás engendros; habiendo al menos cinco monstruos distintos extraídos directamente de sus versiones cinematográficas. Aunque el hincapié estará puesto en la acción y la aventura (con especial énfasis en los combates con espadas), se ha dejado saber que un componente táctico hará las delicias de los jugadores más cerebrales y pacientes, quienes podrán configurar a sus personajes, dotarlos de diversas armas, y movimientos de combate.

Párrafo aparte merece todo lo concerniente a cómo los paisajes de la Tierra Media están siendo volcados al mundo digital. Cada escenario está pletórico de detalles (habrá dieciséis locaciones) y siempre estarán basados en los fotogramas de las dos primeras películas de la serie. La banda sonora también estará compuesta por Howard Shore (el mismo de las pelis) lo que marca otro punto alto de este juego.

Los poseedores de la portátil de Nintendo también tendrán otro buen extra: podrán jugar en red hasta cuatro amigochis linkeando sus GBA. Mientras esperamos impacientes que se acerque la fecha del estreno, los dejamos con las primeras imágenes de la versión Playstation 2.

THE SIMPSONS SKATEBOARDING

Electronic Arts y Fox Interactive han anunciado que la popular familia animada que le da de comer a más de la mitad de la humanidad vuelve en un fichín de patinetas para la popular PS2.





Como todas las casas desarrolladoras de soft que se hacen con la licencia de Los Simpsons, parecen tener una ambición que haría sonrojar inclusive hasta al Sr. Burns, la explotación de los personajes de Matt Groening en formato jugable amenaza con no tener fin. En este caso, y como les adelantamos, se trata de un arcade donde todos los personajes se convertirán de golpe y porrazo -valga la expresión- en profesionales del skateboard dispuestos a sufrir todo tipo de peripecias por las calles y edificios de nuestra querida ciudad de Springfield.

De hecho, toda la urbe ha sido convertida en una gigantesca pista de skate, incluyendo la Escuela, los estudios de Krusty Lu, los negocios del centro, Itchy & Scratchy land, la planta de energía donde trabaja Homero, y diversas locaciones más que harán las delicias de los seguidores de esta serie.

Cada personaje tendrá más de cuarenta movimientos diferentes, los cuales incluyen obviamente truquinis personales, como el "In Your Dreams" de Bart o el "Stinkyfish" de su indolente progenitor. Otros personajes que harán su aparición en el juego serán Otto, el Profesor Fink, Nelson y por supuesto, Krusty el payaso. Como es fácil de suponer, cada uno de ellos contará con las voces originales (al menos en la versión en inglés) y habrá varias formas de juego como el Freeskate, Skate Fest, Trick Contest, Skillz School y la extraña y secreta modalidad H-O-R-S-E. Además, hay docenas de modelos de patinetas ocultas, personajes y niveles para desbloquear a medida que le vayamos tomando la mano a este desafío con rueditas.

Afortunadamente, también se podrá disfrutar entre dos jugadores, por lo que si los chicos de Code Monkeys hacen bien su trabajo y no se duermen en los laureles tal vez valga la pena gastarse unos pesitos en este nuevo título.

Eidos

Deus Ex 2: Invisible War PS2 XB
Hitman 2: Silent Assassin PS2 XB
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness PS2
Legaia 2: Duel Saga PS2
TimeSplitters 2 GC PS2 XB

DEUS EX 2 : INVISIBLE WAR

Eidos Interactive se saca otro conejo de la galera: Deus Ex 2 Invisible War esta en este momento siendo puesto a punto para la Xbox, la PS2 y por supuesto para PC.

De esta manera queda confirmada la existencia de la continuación del exitosísimo Deus Ex, desarrollado también por Ion Storm y ganador de numerosos premios internacionales.

La fecha tentativa de lanzamiento aún no ha sido aclarada, pero no hay indicios de que pueda producirse antes del año próximo.

"Deus Ex ha sido reconocido como uno de los mejores juegos de la historia" - afirma Mike McGarvey de Eidos. "Estamos convencidos de que nuestros amigos en Ion Storm harán un trabajo fabuloso nuevamente".



"El objetivo de un juego como DE2 es ofrecer a los jugadores libres experiencias de juego para que tengan amplio control sobre su destino virtual"- continúa diciendo el productor del programa. "El juego va a tener un argumento sumamente complejo, rico y variado como todo jugador de Deus Ex pretende, pero además esta vez vamos a trabajar muy duro en aspectos tales como el entorno gráfico, la inteligencia artificial e inclusive el sonido".

Como en su antecesor, una de las premisas más importantes del juego será la posibilidad de modificar a nuestro alter ego digital gracias a los avances de la bio-tecnología. Por supuesto, tampoco faltarán el armamento de última generación, y otros cientos de objetos útiles. Siguiendo con la línea que ha marcado la primera entrega de esta saga, todas estas cosas ampliarán las facultades de las que nuestro personaje dispondrá para vincularse y sobrevivir en este mundo futurista. Cada problema o situación a resolver, podrá ser a su vez encarada de diferentes puntos de vista, y por ende, ser resuelta de varias maneras. Es ésta libertad de acción lo que distinguió a Deus Ex del resto de los juegos de su momento, y todo parece indicar que la segunda parte no hará más que llevar este concepto a un nuevo plano, haciendo uso de nuevas rutinas de inteligencia artificial, que reducirán cada vez más esa tenue brecha entre la realidad y la ficción generada en nuestras computadoras.

DE2 tendrá lugar aproximadamente unos veinte años después de los hechos sucedidos en la primera parte, en un mundo que poco a poco comienza a recobrarse de los terribles efectos de la devastadora depresión socio política, de una guerra conspirativa y de una carrera tecnológico-armamentista sin precedentes.

Bajo estas circunstancias, diversos grupos políticos y religiosos pretenden llevarse la parte del león y ven en el caos la oportunidad para lograrlo. Nosotros, como el protagonista de esta nueva historia, deberemos descubrir los secretos detrás de cada uno de estos grupos que se disputan el poder globalizado. Pero pronto descubriremos que nosotros mismos seremos una pieza fundamental de esta movida, que no nos será ajena.

Pero el gran misterio que encierra el argu-



mento del juego es algo que se relaciona de una forma más intimista con nuestro personaje, algo mucho más profundo y comprometido que sorprenderá hasta al más escéptico de los jugadores.

Fox

Buffy, The Vampire Slayer DC PS2 XB

Infogrames

Battle Engine Aquila PS2 XB
Big Air Freestyle GC
Driver 2 Advance GBA
Dungeons & Dragons Heroes GC PS2 XB
Enter the Matrix GC PS2 XB
Fugitive Hunter PS2
Furious Karting XB
Godzilla: Destroy All Monsters Melee GC
Loons: The Fight for Fame XB
Master of Orion III Mac PC
Men in Black 2: Alien Escape PS2
Monopoly Party GC PS2 XB
Nickelodeon Party Blast GC
Racing Evoluzione XB
Risk XB
Splashdown PS2 XB
Stuntman PS2
Superman: Shadow of Apokolips PS2
Superman: The Man of Steel GBC XB
Taz Wanted GC PS2 XB
Terminator: Dawn of Fate PS2 XB
TransWorld Snowboarding XB
Unreal Championship XB
Zapper GBA GC PS2 XB

TERMINATOR DAWN OF FATE

Las versiones beta de Terminator: Dawn of Fate para Playstation 2 y Xbox ya están circulando y el juego pinta de lo más interesante.

La primera salvedad al respecto que hay que hacer tiene que ver con el tema de la licencia: al parecer Infogrames no ha adquirido la totalidad del "paquete" de derechos sobre esta obra sino lo mínimo indispensable como para poder hacer un jueguito ambientado en el universo de las películas. Por lo tanto se ha optado por hacer del Dawn of Fate una precuela -otra más- que se ubica lógicamente durante los días en que la mega corporación Skynet lanza sus primeros cyborgs humanoides contra los soldados del legendario John Connor. De más está decir que este será el único personaje conocido que podremos controlar durante el desarrollo del juego; los otros dos son inventos de los guionistas de Paradigm (responsables del desarrollo del programa), cuyos nombres son Kyle Reese y Luna, la chica dura de matar. O sea, nada de Arnie por aquí; lo cual no es necesariamente algo que se lamente.

Como decíamos anteriormente, las robóticas fuerzas de Skynet estan en su máximo esplendor y no se cansan de mandar oleadas de sus mecánicas fuerzas para extinguir a nuestra especie. Nuestros defensores, guiados por Connor, se hacen conocer como las tropas de Tech Com. Pero resulta que durante los ataques a Skynet surgirá alguien, que con razones más que de sobra y bien justificadas, se pondrá a favor de las máquinas, convirtiéndose en el principal enemigo con el que tendremos que vérnoslas en este juego. Su nombre: Alexander Stone. El sistema de juego es muy similar al del exitoso Devil May Cry, uno de los mejores fichines aparecidos para la PS2 hasta el momento. De esta afirmación se desprende que tendremos total libertad para movernos por los escenarios, en uno u otro sentido, con un excelente trabajo de cámaras que seguirá nuestros desplazamientos.

Por supuesto, el arsenal del que dispondremos será un verdadero festival: nada menos que quince armas diferentes, que van desde las consabidas pistolas automáticas, hasta lanzacohetes, C4 y rifles de alta precisión.

Y aunque esto de por sí ya sería suficiente, uno de los puntos fuertes del juego parecen ser los combates cuerpo a cuerpo, donde tendremos todo tipo de combinaciones y ataques demoledores, además de un modo especial de lanzar golpes, que eleva a las nubes nuestro nivel de adrenalina y nos convierte en verdaderas máquinas de matar -aunque sea este un mal ejemplo para el juego que estamos comentando-. Durante estos momentos de locura los enemigos se volveran más vulnerables y nosotros podremos surtirlos de lo lindo.

Se dice que hasta un máximo de siete contrincantes podrán estar en escena en los momentos más duros de la batalla, y que hay unos dieciocho tipos diferentes de enemigos; aunque por desgracia y seguramente porque se trata por ahora de la versión para consola, la gente de Paradigm no quiere saber nada con poner una modalidad multiplayer.

Koei

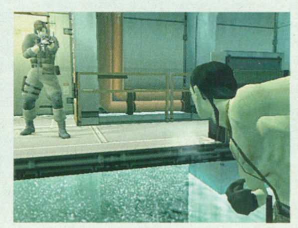
Mystic Heroes GC

Konami

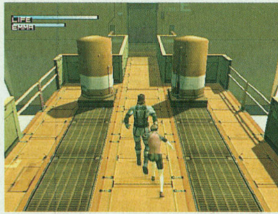
Airforce Delta Storm GBA XB
Castlevania: Harmony of Dissonance GBA
Contra Advance GBA
Contra: Shattered Soldier GBA PS2
Cy Girls PS2
DDRMAX Dance Dance Revolution PS2
Evolution Skateboarding GC PS2
Evolution Snocross PS2 XB
Evolution Snowboarding GC PS2
Fisherman's Bait 2003 PS2
Frogger Classic GC PC PS2 XB
Frogger's Adventures 2 GBA
Metal Gear Solid 2 Substance PS2 XB
Moto-X PS2 XB
NBA Starting Five PS2 XB
Silent Hill 3 PS2
Silent Scope GC GBA
Silent Scope 3 PS2
Suikoden III PS2
WTA Tour Tennis GC PS2 XB

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Sin dudas, una de las sorpresas más grandes que hubo en los pasillos de la E3, fue que el renombrado equipo desarrollador de Metal Gear Solid 2, con el propio Hideo Kojima a la cabeza, andaba en algo nuevo. Hace pocos días les comentábamos que el misterioso proyecto era -nada más y nada menos- que el Metal Gear Substance, una suerte de versión mejorada de su antecesor que incorporará cientos de nuevas misiones VR (y otras tantas variaciones de esta forma de juego) con mucho material inédito. Pero además de todos estos extras, algunas cosas van a ser cambiadas; por ejemplo, ya no nos veremos obligados a jugar con Raiden sino que deberemos completar todo el juego personifican-







do a nuestro querido Snake, y como si esto fuera poco también podremos jugar en la piel de Pliskin y del Cyborg Ninja. Y nuestro héroe también lucirá para la ocasión nuevas vestimentas, algunas bastante sorprendentes.

Y aquí no acaba la cosa: habrá cinco nuevos episodios (llamados "Snake Tales") estreno en esta versión mejorada de Sons of Liberty como para ponerle el moño al paquete.

De hecho el juego será tan grande que saldrá a la venta en un DVD de doble densidad en su versión para Xbox (a no desesperar, también habrá Substancia para la PC y la PS2).

Según su propio creador, en esta versión especial habrá mucha más libertad para jugar sin tener que estar tan atado a la historia de MSG2.

Se espera que la versión para la consola que el Sr. Gates no puede vender en Japón esté lista en Noviembre de este año, mientras que las restantes no tienen todavía fecha de salida.

Si se preguntan el porqué de la palabra "Substance" en el título, no es que Kojima quisiera hacerle un homenaje a Torrente, sino más bien a su banda favorita Joy Division, entre otros motivos personales.

LucasArts

Full Throttle II GC PS2 XB
Gladius GC PS2 XB
Indiana Jones and the Emperor's Tomb PS2 XB
RTX Red Rock GC PS2
Star Wars Bounty Hunter GC PS2
Star Wars Galaxies PC PS2 XB
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast GC XB
Star Wars: Knights of the Old Republic XB
Star Wars: The Clone Wars GC PS2

INDIANA JONES AND THE EMPEROR's TOMB

Indiana Jones está preparando su regreso al mundo de los juegos en un título que según dicen, será lo más groso que haya aparecido en este género en los últimos años aunque, claro, para eso primero se las tendrá que ver cara a cara con el nuevo Tomb Raider... ¿Quién se quedará con los laureles esta vez?

Adelántandose al comienzo de la mundialmente conocida exposición de todo lo relacionado con el entretenimiento digital, conocida como E3, algunas grandes compañías empezaron a dar a conocer sus proyectos más importantes unos días antes, y una de las grandes sorpresas previas al show la acaba de dar LucasArts con este inesperado anuncio.

Siguiendo con su política de resurrección, por llamarla de alguna manera, para este emprendimiento los muchachos de Lucas contrataron los servicios de otra compañía externa llamada The Collective, quienes estarán a cargo de aportar todo lo relacionado con la tecnología que se usará en el juego, a fin de lograr que salga lo mejor posible.

La historia de The Emperor´s Tomb, nos lleva a las lejanas tierras de China en el año 1935 en donde los Nazis forman una alianza secreta con las más poderosas tríadas de la mafia de ese país, para emprender la búsqueda de una mística perla negra conocida como Heart of the Dragon. Según cuenta la leyenda, este misterioso artefacto le daría a su poseedor el poder de controlar la mente de otros a su antojo, y como se podrán imaginar, una vez más Indy se ocupará de la noble tarea de evitar que un objeto tan peligroso caiga en malas manos.

Si bien The Emperor´s Tomb tiene un aspecto muy similar al de la última aventura que protagonizara Indy (Indiana Jones & The Infernal Machine), la gente de The Collective aseguró que habrá grandes cambios en cuanto a la dinámica del juego en sí, a fin de lograr hacer que la acción se parezca lo más posible a lo que se vio en las películas, lo cual seguramente no será fácil de hacer.

Uno de los principales objetivos del equipo de diseño, es hacer que el ritmo de la acción sea mucho más movido que antes, y para conseguirlo, esta vez Indy contará con un repertorio de acciones más que variado. Entre otras cosas, se adelantó que vamos a tener una enorme interactividad con los entornos en los que estemos y esto nos dará la oportunidad de usar como arma improvisada casi cualquier cosa que encontremos, sillas, palos y miles de cosas más a las que se les agrega el infaltable látigo. Por supuesto que todo esto se hará sin dejar de lado la parte de resolver puzzles y todo eso, elemento fundamental en una aventura de este estilo. Por lo menos en la parte gráfica, se puede ver que los chicos de The Collective están haciendo bien los deberes, ya que la calidad de lo que se ve hasta ahora es espectacular y sinceramente esperamos que el resto del juego mantenga el mismo nivel.

Además de su versión para PC, Indiana Jones and The Emperor´s Tomb saldrá a la venta para consolas como la Xbox o la PS2 y a pesar de que no se sabe a ciencia cierta cuándo es que este nuevo fichín de Indy estará terminado, casi con seguridad, muy pronto habrá muchas novedades sobre el tema.

FULL THROTTLE 2

El año próximo podremos vivir una nueva aventura de la mano de Ben, uno de los personajes más copados de cuantas aventuras gráficas haya dado este género a la comunidad fichinera. Si te gustan este tipo de juegos, no podés dejar de conocer el Full Throttle y es por eso que seguramente mientras leas estas líneas te estés poniendo de la cabeza al igual que nosotros mientras las escribimos. Lamentablemente, el anuncio hecho por la compañía de George "Contratá un director de verdad para Episodio 3" Lucas es de lo más escueto y solo aclara que el programa estará disponible para PC y las principales consolas de última generación.

Aunque suponemos que el equipo original que creara la primer versión no estará a cargo

PlayStation - PlayStation 2 - Sega - DreamCast - XBox - GameCube - Nintendo 64

PlayService

servicio técnico especializado

Reparamos todo tipo de Videojuegos en el acto...
Con repuestos originales y garantía.

Tenemos todo para tu PlayStation...
Europeas a Pal-N o Ntsc, 110 a 220v...
Placas y todo lo que necesitas para tu equipo.

Precios especiales a mayorista...
Presupuesto en el día sin cargo.

Canje PlayStation usadas..!

Pasteur 261 Loc. 6 - Capital Federal - TelFax: 4954-4589
Email: playservice@ciudad.com.ar
Abierto de lunes a viernes de 9:00 a 17:30 hs. Sabados de 8:30 a 13:00 hs.

de esta segunda parte (Tim Schaffer hace rato que se ha desvinculado de Lucas) aún es temprano para sacar conclusiones apresuradas... esperemos que pronto se vayan dando más detalles sobre este bombazo.

Microsoft

Blinx: The Time Sweeper XB
Brute Force XB
Combat Flight Simulator 3 PC
Crimson Skies: High Road to Revenge XB
Kakuto Chojin XB
Kung Fu Chaos XB
Links 2003 PC
MechAssault XB
Midtown Madness 3 XB
Project Ego XB
Psychonauts XB
Rallisport Challenge PC XB
Sneakers XB
Tao Feng: Fist of the Lotus XB
Tork XB
Whacked! XB
Xbox Communicator
Xbox Live

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

Esta segunda parte de uno de los títulos más aclamados de PC, combinará los ya excelentes combates aéreos de la primer entrega con una nueva aventura de Nathan Zachary, quién nuevamente se verá envuelto en una historia donde no faltarán los amigos en problemas, los asesinatos y los enigmas por resolver.

El juego tendrá las siguientes características: posibilidad de utilizar los escenarios como defensa, es decir que podremos derribar torres de agua, puentes, o lo que fuera, para dañar e impedir que los enemigos nos alcancen. Nuevos misiles de napalm, ganchos magnéticos y hasta diez nuevos aviones, armados hasta los dientes. Más modalidades multiplayer, sin dejar de lado -obviamente- el dogfight. También se podrá combatir solo, o formando parte de un escuadrón contra nuestros amigos o astutos pilotos manejados por la computadora. Y como si esto fuera poco, también habrá Bonus y zonas especiales ocultas en los cielos, que brindarán la posibilidad de encontrar nuevo y poderoso armamento para nuestras máquinas voladoras.

KUNG FU CHAOS

Kung Fu Chaos es un fichín de pelea, que nos permitirá poner en práctica todos los movimientos que hayamos aprendido viendo las películas de Jet Li, Chow Yun Fat, y hasta les diría que de Jackie Chan y Bruce Lee, porque los programadores han realizado una ensalada de estilos digna del mejor restaurant chino de tu barrio. Mezclando de todo un poco, llegaron a este vertiginoso resultado, donde además podremos invitar a tres amigochis más para sopapearlos virtualmente, como podríamos hacerlo por ejemplo en Power Stone, en la siempre querida Dreamcast. Sus creadores afirman que en Kung Fu Chaos habrá de todo: honor, gloria, humillación, insultos, y hasta movimientos no del todo ortodoxos.



La banda de sonido incluye el tema de la famosa película de artes marciales "Enter the Dragon", más conocida entre nosotros como "Operación Dragón", alucinante film de 1973 que depara más de una risa al ver pelear al patiño de John Saxon "a la par" del legendario Bruce Lee.

Entre las características que nos ofrecerá Kung Fu Chaos, podemos citar: una impresionante galería de personajes, cada uno de ellos con su propio estilo de combate, ataques especiales y trucos sucios. El más popular de estos personajes, al parecer será Chop & Styx (ver fotos), un samurai solitario que lleva a un niño atado a la espalda. También harán roncha Nunja Fu Hiya , un ninja re-cabeza, Candi Roll y Xui Tan Sour, chino que busca vengar a su padre, su hermano, su pueblo y su pececito dorado.

Combates y mucho más: según sus desarrolladores, no solo se tratará de apretar botones y hacer combos. KFC (no es el nombre de un presidente, sino abreviatura de este juego) traerá una dosis extra de movimientos que produzcan la humillación del oponente, todos ellos fáciles de aprender, pero lo suficientemente complejos como para hacer que los jugadores más experimentados aprovechen al máximo sus habilidades.

Diversidad de formas de juego: con varias posibilidades para disfrutar, tanto del modo single player como del multi player, con mini games, juego en equipo, personajes y habilidades ocultas. También habrá escenarios espectaculares: dotados de animaciones, efectos especiales y gran despliegue visual para que la experiencia de jugar a este fichín sea lo más alucinante posible.

Nintendo

1080 White Storm GC
Animal Crossing GBA GC
Donkey Kong + GBA
e-Reader
Eternal Darkness: Sanity's Requiem GC
Game & Watch Gallery 4 GBA
Golden Sun: The Lost Age GBA
Hamtaro GBC
Kirby GBA GBA
Kururin Paradise GBA
Magical Mirror Starring Mickey Mouse GC
Magical Quest Starring Mickey and Minnie GBA
Mario Party 4 GC
Metroid Fusion GBA
Metroid Prime GC
StarFox Adventures: Dinosaur Planet GC
Super Mario Sunshine GC
The Legend of Zelda GC
The Legend of Zelda GBA GBA
Wario World GC
Wavebird
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 GBA

LEGEND OF ZELDA

Otro de los revuelos de este año, sin dudas tiene que ver con el Legend of Zelda para Nintendo Gamecube. Desde que las primeras imágenes del nuevo diseño de personajes empezaron a circular por la red, los insultos y los aplausos se han hecho notar por igual. Lo cierto es que el juego ha dejado su huella en todos aquellos que lo vieron en acción en la E3, y tras la experiencia nadie se animó a levantar un dedo en su contra. La nueva aventura en el universo de Zelda comienza con el joven Link viviendo apacible-





mente en una pequeña isla. Su vida es sencilla y carece de mayores preocupaciones, hasta que un día, su propia hermana menor es raptada por un gigantesco pajarraco. Desesperado, Link corre tras ellos dando los primeros saltos en esta gigantesca odisea, que lo llevará a recorrer los siete mares en busca de su hermanita.

La gente de Nintendo prefirió ahorrarse mayores comentarios en cuanto al argumento y prefirió hacer hincapié en la animación y en los nuevos diseños que lucen los personajes, cuya animación aparentemente es espectacular.

Por ahora los dejamos con las primeras fotos de este juego, que seguramente dará mucho que hablar a lo largo de los siguientes meses, por lo menos hasta Febrero del 2003, fecha del lanzamiento oficial.



NovaLogic

Delta Force - Black Hawk Down PS2 XB
Delta Force: Urban Warfare PSX

Sega

Beach Spikers GC
Crazy Taxi 3 High Roller XB
Gungrave PS2
NBA 2K3 GC PS2 XB
NCAA College Football 2K3 GC PS2 XB
NFL 2K3 GC PS2 XB
NHL 2K3 GC PS2 XB
Panzer Dragoon Orta XB
Sega Bass Fishing Duel PS2
Sega GT 2002 XB
Sega Sports Tennis PS2
Shenmue II DC XB
Shinobi PS2
Soccer Slam GC PS2 XB
Super Monkey Ball 2 GC
The House of the Dead 3 XB
ToeJam & Earl III: All Funked Up XB
World Series Baseball XB

Sony

ATV: Off Road Fury 2 PS2
C-12 Final Resistance PS
Dark Cloud 2 PS2
Jet X20 PS2
My Street PS2
Primal PS2
Ratchet & Clank PS2
Sly Cooper and the Thievius Raccoonus PS2
SOCOM: US Navy SEALs PS2
The Getaway PS2

The Mark of Kri PS2
War of the Monsters PS2
Wild Arms 3 PS2
Xenosaga PS2

Square

Kingdom Hearts PS2

Take 2

Celebrity Deathmatch PS2
Conflict: Desert Storm GC PS2 XB
Duke Nukem Advance GBA
Grand Theft Auto: Vice City PS2
Midnight Club 2 PS2
Smuggler's Run: Warzones GC
Spec Ops: Airborne Commando PS
Stronghold: Crusader PC

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Los chicos de Rockstar nos hacen temblar de emoción con otra noticia que se relaciona con este título: el Grand Theft Auto Vice City. Sí, amigos, se trata nada más ni nada menos que de la continuación de este mega éxito, que lleva vendidas desde su salida al mercado, la friolera de 11 millones de copias.

Por ahora será exclusivo para la Playstation 2, pero no dudamos que con el tiempo salga también para nuestas computadoras hogareñas, y estará disponible a partir del 22 de octubre.

Los creadores de este Grand Theft Auto Vice City aseguran que el nuevo juego sobrepasará todas las marcas de excelencia que su predecesor supo conquistar. Los gráficos, la jugabilidad, y hasta la banda de sonido nos ambientarán en la fantástica e inigualable década del ochenta, en las calles de una ciudad conocida como Vice City donde el glamour, el poder, la ambición y la corrupción están a la orden del día... hey ¿Alguien dijo Miami Vice?

Consultado sobre esta bomba, Sam Houser, el productor ejecutivo del Grand Theft Auto y presidente de Rockstar Games, dijo: "El éxito del GTA3 nos ha llenado de orgullo, pero también nos ha motivado enormemente. El trabajo en el que estamos inmersos en este momento por nuestros equipos desarrolladores en Edinburgh y Nueva York apunta a sobrepasar nuestros anteriores objetivos. Esto se verá reflejado en la extensión del juego, la libertad para jugar y disfrutarlo, lo depurado del estilo y las mejoras de todo tipo".

Les Benzies, el productor del juego, agrega: "Puede parecer un gran desafío que queramos hacer un juego mejor que el GTA3, pero con nuestros progresos hasta la fecha en el Vice City les aseguro que estamos muy cerca de crear un programa sumamente innovador"

TDK Mediactive

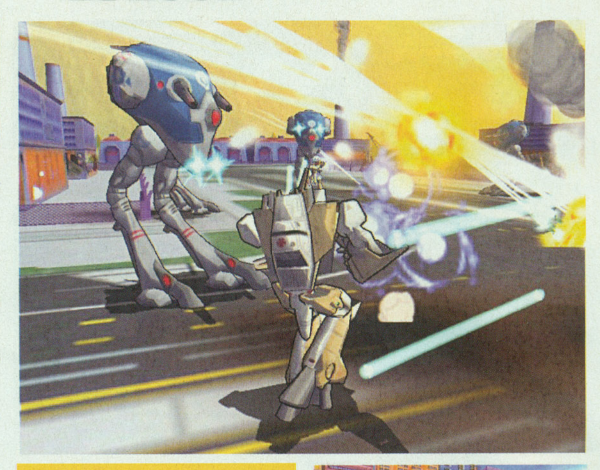
Mercedes-Benz World Racing GC PS2 XB
Robotech: Battlecry GC PS2 XB

ROBOTECH BATTLECRY

Desarrollado por la gente de Vicious Cycle, y con gran parte del camino terminado (se habla de más de un 50%), un nuevo juego de Robotech amenaza con hacernos el sueño realidad en Septiembre de este mismo año y para los usuarios de X-Box, Playstation2 y GameCube. La gran novedad es que el programa utilizará la técnica de cel shaded para que los gráficos se asemejen lo más posible a la serie animada (misma técnica utilizada con notable éxito en títulos como el futuro éxito de Capcom: Auto Modellista, o el Jet Set Radio Future).

Obviamente se tratará de un arcade de combate donde podremos manejar nuestra Valkyria (bueno, Veritech para ser precisos) y transformarla en las tres conocidas modalidades. Además se ha dado a conocer que entre los principales personajes que aparecerán en el juego van a estar: Lisa Hayes, Rick Hunter, Lynn Minmei, Lynn Kyle, Lord Khyron, Azonia, Miriya, Max Sterling, Roy Fokker, Glaudia Grant, y cómo no, el Capitán Gloval; es decir que resulta evidente que sólo se abarcará nuevamente la primera parte de la trilogía.

Recordemos que contrariamente a los otros juegos ambientados en el universo Macross, este programa está siendo totalmente desarrollado en Estados Unidos con las mismas características que la saga ha tenido bajo la propiedad de Harmony Gold.



THQ

Alter Echo PS2 XB
BattleBots GC PS2
Evil Dead: A Fistful of Broomstick PS2 XB
Fairly OddParents! GBA
Hot Wheels: Velocity X GBA GC PC PS2
Jimmy Neutron, Boy Genius GBA GC PS2
Matchbox Cross Town Heroes GBA
Monsters, Inc. GBA GBC GC
MX Superfly GC PS2 XB
Power Rangers: Wild Force GBA
Red Faction II PS2
Rocket Power: Beach Bandits GBA GC PS2
Rugrats: I Gotta Go Party GBA
Rugrats: Royal Ransom GC PS2
Scooby Doo! Night of 100 Frights GC PS2
Scooby-Doo: The Motion Picture GBA
SpongeBob SquarePants: Revenge of the Flying Dutchman GBA GC PS2
Tak and The Power of JuJu GBA GC PS2
Tetris Worlds GBA GC PS2
The Wild Thornberry's Movie GBA
WWF WrestleMania X8 GC
Yager XB

Ubi Soft

Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy GBA
Project BG&E GC PS2 XB
Rayman 3 Hoodlums Havoc GC PS2 XB
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield XB
XIII GC PS2 XB

TOM CLANCY's RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Debido a que todavía está en etapa de desarrollo, la gente de Ubi Soft no larga mucha información en cuanto a lo que podemos esperar de este juego, que al parecer será un digno eslabón en esta taquillera saga. Esto es lo que sabemos sobre Raven Shield hasta el momento:

La acción tendrá lugar en Europa y Sudamérica, y es por eso que la diversidad de escenarios y ambientaciones serán el eje central del juego. Desiertos, montañas, selvas, nieve, lluvia, día, noche, exteriores, interiores; todo lo que puedan imaginarse y más.

Se está utilizando para el mismo un engine modificado de Unreal Warfare, con grandes agregados especialmente en lo que se refiere a la inteligencia artificial de los personajes. Según su productor, Chadi 'Leviat' Lebbos, este Rainbow Six 3 tiene más algoritmos de inteligencia artificial que cualquier otro juego similar en el mercado.

Una de las principales metas del equipo de desarrollo, es lograr un programa absolutamente realista, al punto que los mismos están siendo asesorados por un equipo de la Policía de Elite de Canadá, especialista en situaciones de toma de rehenes y de lucha anti terrorista. Como si esto fuera poco, un miembro de la LAPD entrenado en maniobras tácticas también se encuentra en contacto directo con los creadores del juego.



A juzgar por las imágenes que hemos puesto aquí abajo, esta tercera entrega del Rainbow Six no defraudará para nada a sus seguidores.

XIII

Es un nuevo juego basado en un famoso comic belga de los autores Jean Van Hamme y William Vance, y está a punto de ser lanzado al mercado por Ubi Soft.

Se espera que el mismo tenga un despliegue visual espectacular, debido a dos aspectos fundamentales: utiliza el motor del Unreal II, y lo hace en combinación con una técnica de cel shade (efecto mediante el cual los polígonos toman la apariencia de dibujos animados tradicionales).

Adaptando ambas tecnologías, la gente de Ubi ha decidido dar el primer paso en este camino a través de esta adaptación, ya que al parecer el argumento de esta historieta es realmente atrapante. Nosotros éramos fieles seguidores del comic belga de los '60 (¿se acuerdan de Spirou y Fantasio?) pero últimamente nos hemos dejado subyugar por el manga y hemos dejado a los dibujantes europeos un poco de lado, por lo que no podemos adelantarles mucho del argumento de esta serie, salvo que se trata de una historia con complots e intrigas de proporciones épicas,



en la que los lectores -y ahora también los jugadores- irán descubriendo terribles secretos a medida que se internen en la historia de un hombre que ha perdido la memoria y es perseguido sin tregua para darle muerte.

Un dato a tener en cuenta: desde el inicio de esta serie en 1984, se han vendido alrededor de seis millones y medio de ejemplares en Francia, Suiza, Bélgica y demás países europeos.

Al respecto, Laurent Detoc, presidente de Ubi Soft, ha declarado "XIII creará un mundo tan único y apabullante que los jugadores se verán instantáneamente involucrados en el juego, sobre todo teniendo en cuenta el revolucionario sistema de visión en primera persona que utiliza el efecto de cel shade, lo que hace que se alcance el punto máximo de integración entre tecnología y jugabilidad"

¡Ya salimos a buscar un ejemplar de este comic, asi que de un momento a otro les contamos de qué se trata!.

Vivendi

Bruce Lee: Quest of the Dragon XB
Die Hard: Vendetta GC
Jurassic Park PS2 XB
Malice: Kat's Tale PS2 XB
The Fellowship of the Ring GBA XB
The Hobbit GC
The Thing PS2 XB
Tribes Aerial Assault PS2

THE THING

En 1982, John Carpenter presentaba uno de sus mejores films, The Thing, la remake de un clásico. Paranoia, mucho miedo, paranoia, acción, sustos y mucha más paranoia. La película trata sobre un ser alienígena que invade una lejana estación ártica, que puede "asimilar" formas de vida, imitándolas a tal punto que puede ser confundido con una de ellas. Todos desconfian de todos, todos pueden ser... la cosa.

The Thing, el videojuego, sería una secuela directa de la película. De vuelta al ártico, de vuelta a la desolación y la paranoia. Formamos parte de un equipo militar que va a investigar lo acontecido en la base. Y, como siempre, la situación se nos va de las manos. Muchos bichos asquerosos, mezcla de perros, humanos, carne putrefacta y alas. Pero, el principal enemigo... nosotros mismos. El miedo y la paranoia, nuestros y de nuestros compañeros de equipo, representa un peligro inimaginable. Nunca sabremos si el otro es el maldito bicho disfrazado, y lo que es peor, ellos pensarán lo mismo de nosotros. Y si creen que nos comportamos de manera extraña, nos van a demoler a tiros. O tal vez el alien, les vaya a hacer creer que nosotros somos el alien, y nosotros vamos a negarnos y comportarnos extraños, o... ok, creo que se hacen a la idea.

THE HOBBIT

Lejos de la rudimentaria aventura gráfica para la Sinclair Spectrum que muchos recodarán como uno de los primeros exponentes de este género, dentro de algún tiempo podremos volver a disfrutar de esta historia, pero de la mano de un software de última generación para la cada vez más tentadora GameCube.

En este caso, la responsabilidad ha caído sobre la gente de Inevitable, una casa desarrolladora de juegos de Texas, subcontratada por nuestros bienamados amigos de Sierra. Según sus creadores, el juego buscará tanto complacer a todos los amantes de la literatura de Tolkien como a aquellos que sepan disfrutar de un buen juego de aventuras. Para eso se ha decidido que el mismo vaya desarrollándose según los capítulos de la famosa novela, con la posibilidad de manejar a Bilbo a medida que nos adentremos en la geografía de la Tierra Media. Nuestro personaje podrá llevar a cabo varias tareas, como investigar, explorar, pelear, ocultarse, abrir objetos y puertas, etc., ganando puntos de valor a medida que supere cada desafío.

Especial atención se ha puesto en los combates, donde obviamente nuestro personaje deberá librar muchas más batallas de las que se narran en las páginas del escritor inglés, porque según los chicos de Inevitable las secuencias de lucha serán de lo más entretenidas.

Para que se hagan una idea más concreta de como lucirá el juego, pueden imaginarse a un Zelda pero con Gandalf, Bilbo y demás personajes de esta historia. El Hobbit está siendo desarrollado con un engine completamente nuevo especialmente programado para la GameCube. Entre las características del mismo hay que destacar que el juego constará con una notable banda de sonido orquestal y con diálogos completamente hablados. Los efectos de luces y texturas no se quedarán atrás tampoco.



LOS 20 MÁS JUGADOS EN LA REDACCION - MAYO / JUNIO 2002

ESTE MES			EL MES PASADO
1	WINNING ELEVEN 6 (JAP)	PS2	--
2	TEKKEN 4 (JAP)	PS2	4
3	RESIDENT EVIL	GC	12
4	WINNING ELEVEN 2002 (JAP)	PSX	--
5	FIFA 2002 WORLD CUP	PS2	--
6	VIRTUA FIGHTER 4	PS2	3
7	SEGA SOCCER SLAM	GC	--
8	SPIDER-MAN: THE MOVIE	XB	--
9	NO ONE LIVES FOREVER	PS2	--
10	BLOOD OMEN 2	PS2	--
11	GRAND THEFT AUTO III	PS2	7
12	CAPCOM VS. SNK PRO	PSX	--
13	WORMS WORLD PARTY	PSX	6
14	MAXIMO: GHOSTS TO GLORY	PS2	1
15	STATE OF EMERGENCY	PS2	2
16	SPIDER-MAN: THE MOVIE	GBA	--
17	WRC: WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	PS2	--
18	STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	PS2	--
19	GP CHALLENGE	PSX	--
20	HEADHUNTER	PS2	--

LOS 10 MÁS VENDIDOS EN ARGENTINA

ESTE MES			EL MES PASADO
1	RESIDENT EVIL	GC	--
2	FIFA 2002 WORLD CUP	PS2	--
3	VIRTUA FIGHTER 4	PS2	--
4	SPIDER-MAN: THE MOVIE	PS2	--
5	STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	PS2	--
6	SPIDER-MAN: THE MOVIE	GC	--
7	SEGA SOCCER SLAM	GC	--
8	BLOOD OMEN 2	XB	--
9	MAXIMO: GHOSTS TO GLORY	PS2	--
10	GRAND THEFT AUTO 3	PS2	4

LOS 10 MAS ESPERADOS

ESTE MES			EL MES PASADO
1	SOUL CALIBUR 2	PS2	1
2	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	PS2	--
3	TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	PS2	2
4	ROBOTECH: BATTLECRY	PS2	--
5	METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	PS2	--
6	FULL THROTTLE 2	PS2	--
7	INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	PS2	--
8	THE LEGEND OF ZELDA	GC	--
9	TERMINATOR: DAWN OF FATE	PS2	--
10	AUTO MODELLISTA	PS2	--



¡Para variar, acá tu voto vale!

Al igual que el mes pasado, vos también pueden votar por el mejor juego del mes asi como por el que más estén esperando en este momento.
Alguna continuación de un clásico o la conversión de un fichín de los arcades o lo que sea.
Solo tienen que enviar un e-mail a: nextlevel@ciudad.com.ar y sus votos serán computados en forma automática.
En los cuadros que ven arriba, hay juegos que no están a la venta o que los jugamos en sus versiones japonesas o beta, figuran ahí para que sepan qué es lo que se viene, o qué es lo que nos está volando la cabeza en este momento, pero obviamente que no los van a encontrar en los Final Test de este número.
Recuerden que a finales de cada mes sortearemos un juego o accesorio entre los votantes (¡no se olviden de poner en el mail qué tipo de consola tienen!) así que no esperen más, prendan la PC y manden sus votos ¡YA!

TUROK: EVOLUTION

Compañía / Distribución: Acclaim Studios
Fecha de salida: 16 de Agosto de 2002

PS2 XB

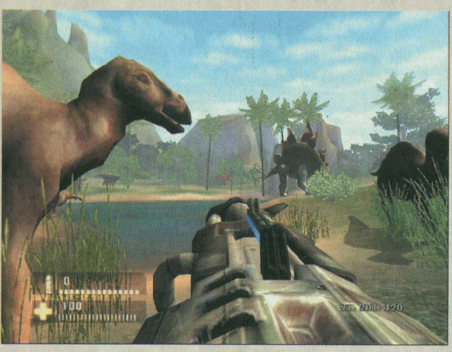
Turok ha sido una de los nombres más exitosos del mundo de los videojuegos. Si bien, parece haber sido eclipsado por otras licencias más atractivas, cada edición de Turok fue un éxito de ventas en todas las plataformas en las que fue editada.

Acclaim Studios Austin ya está trabajando en la quinta entrega de la saga, llamada Turok: Evolution. Esta entrega es una precuela del primer juego, editado en 1997, y representa un regreso a los orígenes de la licencia. Con esta versión, Acclaim se propone implementar varias de las ideas que habían desarrollado para Turok: Dinosaur Hunter, y que no pudieron llegar a plasmar en aquél juego a causa de las limitaciones que les imponía el hardware de la N64. El juego comienza en el año 1886. La historia gira alrededor de Tal´Set, un indio americano. Al comenzar la historia, lo vemos luchando con su enemigo el capitán Tobias Bruckner. En medio de la lucha, un portal temporal se abre, y ambos contrincantes son transportados a otro mundo. Un mundo en el que el malvado Lord Tyrannus y sus legiones de reptiles lo dominan todo. Unos lugareños, habitantes de una colonia llamada River Village, refugian a Tal´Set y lo ayudan a curar sus heridas. Nuestro héroe decide intervenir en la lucha cuando se entera de que Bruckner ha unido fuerzas con el maligno Tyrannus. Así, Tal´Set inicia su carrera como cazador de dinosaurios.

Uno de los primeros detalles que llaman la atención es la extensión de los niveles, que están regidos por una física muy realista. Los árboles se mecen con el viento, y podemos tirarlos abajo con nuestros disparos. Si somos habilidosos, podremos tirarle un árbol encima a algún dinosaurio que nos moleste. Claro que los dinosaurios pueden hacer lo mismo contra nosotros, por lo que hay que tener cuidado. Además, la vegetación se mueve y hace ruido a nuestro paso. El ruido de la maleza nos hará saber si algún dinosaurio viene hacia nosotros. Otro aspecto interesante son las misiones en las que tendremos que montar un pteranodonte, un reptil volador. En estas misiones, la perspectiva cambia a tercera persona, para que podamos ver con mayor claridad a nuestros enemigos, que nos atacarán tanto por tierra como por aire. Estas misiones lucen fantásticas, y Acclaim está poniendo en ellas el mismo empeño que pone en el resto del juego, más acorde a un FPS tradicional. Los gráficos son de primera línea. Por primera vez, la espesa niebla que caracterizó a las versiones anteriores se disipará, dejándonos ver los increíbles ambientes que componen el mundo de Turok. Si bien el diseño de niveles y personajes no difiere tanto de lo que ya hemos visto en ediciones anteriores, las nuevas texturas hacen mucho por mejorar la atmósfera general del juego. Pero en un juego de Turok, lo más importante son los dinosaurios y las armas. En cuanto a los reptiles, Acclaim asegura que tendrán una IA que los transformará en dignos oponentes. Además, los gráficos van a mostrar a estos colosos prehistóricos mejor que nunca. En cuanto al armamento, por ahora, los programadores mantienen la boca cerrada. Sin embargo, ya tenemos dos datos importantes. El primero, es que algunas armas del primer juego como el Chronoscepter o el Fusion Cannon estarán nuevamente a nuestra disposición. El segundo, es que las armas serán modificables. Hasta la pistola más básica puede mejorarse con una mira telescópica y un silenciador, transformándola en una Sniper pistol, potencialmente muy peligrosa. Si la tendencia de los juegos anteriores continúa, el arsenal del juego será, sin dudas, uno de sus puntos más sobresalientes. Además, Evolution contará con niveles Multiplayer, como sucediera con Turok: Rage Wars. Estos niveles prometen un atractivo diseño y varias sorpresas como, por ejemplo, trampas que se activan para matar a los campers, y así asegurar que el ritmo del juego no decaiga. Con todos estos cambios, es difícil no entusiasmarse con este nuevo Turok. La espera hasta Septiembre va a ser larga. Pero Acclaim Austin dice que valdrá la pena. Esperemos que sí.







TERMINATOR: DAWN OF FATE

Compañía / Distribución: Infogrames
Fecha de salida: 15 de Agosto de 2002

PS2 XB

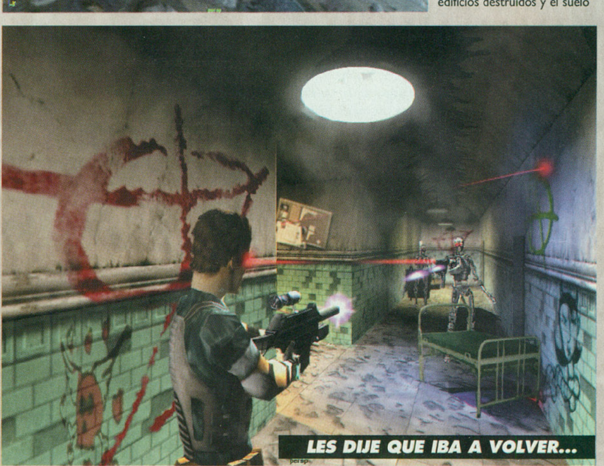
Corría 1982. James Cameron estaba deprimido y con fiebre. Se encontraba en Italia, sin trabajo y con apenas dinero suficiente para volver a los Estados Unidos.

Pero la fiebre que lo aquejaba resultó ser una bendición, y le ocasionó al buen James una pesadilla, protagonizada por un esqueleto de metal, con ojos color rojo sangre, que vagaba por parajes desolados en busca de presas humanas. El concepto evolucionó hasta quedar plasmado en una película clase B, llamada "The Terminator", que terminó catapultando a Cameron y a Arnold Schwarzenneger al estrellato. Años después, tanto Jimmy como Arnie están entrando en decadencia (Collateral Damage, Titanic, Dark Angel...), pero el encanto de ese futuro, gobernado por la computadora Skynet y su ejército de máquinas asesinas, continúa intacto. Teniendo esto en cuenta, Infogrames está preparando el lanzamiento de Dawn of Fate, que será lanzado junto con la nueva peli, llamada "T3: Rise of the Machines" y que se está filmando por estos días.

I'LL BE BACK...



A pesar de este lanzamiento simultáneo, el juego se concentra en eventos anteriores a la primer película de la serie. A lo largo de 11 niveles, controlaremos a tres miembros de Tech Com, el grupo de resistencia humana, que cumplen diversas misiones contra los cyborgs. Uno de estos personajes es Kyle Reese, quien ignora que está destinado a convertirse en el padre del líder de la resistencia, John Connor. Este último es quien descubre el plan de Skynet para enviar un Terminator a 1984 para matar a su madre, Sarah Connor, e impedir su nacimiento. Los otros personajes son Catherine Luna, compañera de Reese, y el capitán Justin Perry, uno de los principales colaboradores de Connor. El juego nos dará una oportunidad para recorrer el paisaje devastado de esta Los Angeles futura, con edificios destruidos y el suelo cubierto por miles de esqueletos. Los programadores aseguran que varios lugares importantes de la ciudad serán perfectamente reconocibles, a pesar de la destrucción y el caos reinante. Además de estos infernales campos de batalla urbanos, visitaremos laboratorios y fábricas de Cyberdine Systems, los creadores de Skynet y los terminators, hasta alcanzar nuestro destino final, la máquina del tiempo que nos permitirá viajara al pasado y advertir a Sarah del peligro. También tendremos que enfrentarnos a las fuerzas de Skynet, las famosas unidades de infiltración, T-800 y modelos anteriores como el T-400, que hará aquí su debut. Como es de esperar, estas máquinas de guerra son extremadamente resistentes, y no se detendrán ante nada hasta que hayan acabado con nosotros. Otras malignas creaciones de Cyberdine Systems, como los hunter/killers (tanques y aviones) también nos darán problemas, que tendremos que resolver con puro poder de fuego, en forma de armas de plasma, lanza cohetes y toda clase de explosivos.



LES DIJE QUE IBA A VOLVER...



El juego será editado para Xbox y Playstation 2 durante la primavera del corriente año. Los voceros de Paradigm aseguraron que están dispuestos a poner todo su esfuerzo para sacar el mayor provecho de esta jugosa licencia, tal vez teniendo en cuenta que la llegada de otro juego, basado en T3, es inevitable. Hasta ahora, las imágenes que recibimos prometen bastante, y sabemos que, al menos hasta el momento, esta ha sido una licencia tristemente desaprovechada. Pero parece que esa historia está a punto de cambiar... ¡Esperemos!

STUART LITTLE 2

Compañía / Distribución: Magenta
Fecha de salida: 17 de Julio de 2002

PSX



La continuación de las aventuras de este ratoncito medio insufrible viene por partida doble, porque, además de la nueva película, habrá un nuevo juego para PSOne. En este caso por suerte sólo nos tenemos que referir al fichín, el cual luce bastastante poderoso y digno de ser disfrutado, no así como la secuela para la pantalla grande.

Como se podrán imaginar, el bueno de Stuart no estará solo en esta segunda entrega, y a su ayuda concurre su flamante amigo Margalo, ambos deberán ir de aquí para allá juntando unos anillos sospechosamente extraviados para devolvérselos a sus respectivos dueños.

Si bien el juego sigue los lineamientos argumentales de la película a pies juntillas, la jugabilidad del mismo nos permitirá afrontar la aventura sin convertirla en algo decididamente lineal. Podremos explorar a nuestras anchas y resolver los escollos a medida que nos vayamos enfrentando a ellos. Por supuesto, nuestro pad estará vinculado directamente a los musculitos y tendones del pequeño Stuart, por lo que cualquier movimiento que realicemos con ellos afectará lo que el ratoncito haga en la pantalla, que no es poco. El roedor podrá saltar, correr, nadar, trepar, disparar, andar en patineta, autito, lanchita e incluso volar en ciertas ocasiones.



Los movimientos del personaje están fabulosamente logrados tanto en su versión para Play como para su hermana mayor la Playstation 2 y en todo momento contaremos además con la invaluable ayuda de Margalo, que nos ayudará a encontrar las 36 joyas extraviadas que deberemos hacerle llegar a Snowbell. Esta odisea nos llevará por las calles y los lugares más siniestros de la isla de Manhattan, ciudad en la cual transcurren estas ratoniles peripecias.

Los responsables del juego (Magenta Genre) aseguran que se requerirán por lo menos doce horas de machacar botones para terminar con esta aventura de acción en sus requerimientos mínimos, o sea que si nos colgamos con las subaventuras y los mini games, tendremos algo así como cuarenta horas de lauchino entretenimiento. Además, entre nivel y nivel se nos recompensará con animaciones extraídas del film original, todo magistralmente orquestado con la banda de sonido del talentoso Danny Elfman.

LILO & STITCH

Compañía / Distribución: Disney Interactive / Sony
Fecha de salida: Junio de 2002

PSX



Este próximo estreno para PSX esta basado en la nueva película de Disney, que tiene como eje central a un extraño personaje y a una chiquilla hawaiana con la que se encariña.

Stitch es "adoptado" por Lilo, la niña que no se percata de que su nueva mascota es en realidad un extraterrestre fugitivo, que viene escapando de todos y cada uno de los rincones de la galaxia debido al profuso prontuario que se ha sabido echar sobre los hombros. Como el alien es un descontrol, al llegar a la nuestro planeta lo primero que tiene que hacer es disfrazarse de perro para que nadie pueda descubrir su procedencia, aunque por fortuna tendrá en su nueva amiga una aliada que lo hará sortear las dificultades con ingenio y bastante humor; especialmente cuando arriban tras su paradero dos cazarecompensas de temer: Jumba y Pleakley, quienes quieren capturar a Stitch para entregarlo a la justicia. Desde la muerte de sus padres, la pequeña Lilo tiene graves problemas para relacionarse con otras personas más allá de su propia hermana, por lo que sobra aclarar, que verá en la terrible criatura extraterrestre un compañero inseparable, aunque no es consciente de la verdadera identidad de su nuevo compañerito de aventuras, quien ha sido declarado como el enemigo público número uno en varios mundos habitados de universo. El juego, obviamente, se basa sin reparos en esta nueva historia de Disney, haciendo uso de unos impecables gráficos y de grandes dosis de acción.

A lo largo de doce niveles (divididos en tres mundos: Hanalei, la aldea donde vive la chica, la jungla de Kauai, y el parque Volcano) deberán hacer de todo; desde escapar de los exóticos paisajes hawaianos hasta adentrarse a la nave espacial del terrible y gigantesco Capitán Gantu, el peor enemigo de todos, quien en su momento de gloria, llegará a raptar a Lilo; forzando tanto a Stitch, como a nosotros detrás de los controles, a tener que derrotarlo para rescatarla.

El juego nos permitirá manejar alternativamente a ambos protagonistas, dependiendo de las exigencias de los objetivos que tengamos que cumplir. A su vez ambos tendrán poderosas habilidades: Lilo puede conjurar terribles hechizos gracias a sus muñecos Vodoos y Stitch podrá valerse de sus desgarradora dentadura.

El juego está siendo desarrollado por el equipo de programadores de Blitz Games, responsables de otro conocido título para la vieja y querida PSX, como ser Chicken Run.



DELTA FORCE: URBAN WARFARE

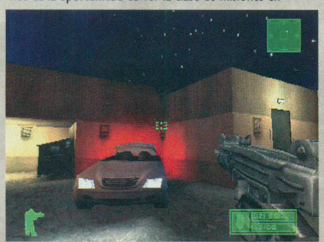
Compañía / Distribución: Novalogic
Fecha de salida: Junio de 2002

PSX

Si ya vieron "La Caída del Halcón Negro", habrán notado la enorme chapa que lucen los miembros de Delta Force. Esta fuerza es considerada una de las más eficaces del mundo, y, hasta el momento, la firma Novalogic ha editado varios juegos para PC basados en operaciones de grupos Delta.

Esta vez, Novalogic se dispone a cruzar la barrera que divide las PC de las PSOne, sacando a la venta Urban Warfare, su primer juego para la plataforma de Sony. El estudio británico Rebellion está a cargo de la creación del juego. El juego es un FPS en el cual encarnaremos a un Delta, que tiene como misión impedir que un grupo de terroristas cree una nueva y peligrosa arma. Si bien nuestro protagonista operará siempre solo, el ambiente urbano que caracteriza al juego nos da la oportunidad de ver la clase de misiones en las cuales sabe brillar un miembro de este grupo de fuerzas especiales, como demoliciones y rescate de rehenes. Las 12 misiones que componen el juego se desarrollarán en diversos lugares alrededor del mundo. Por supuesto que todo el arsenal de este grupo de elite estará a nuestro alcance. Además de las armas clásicas como el M4 y el M249 SAW, podremos elegir llevar equipo especial como equipos de visión térmica o nocturna, radares personales, sistemas electrónicos para evadir la seguridad e infiltrarnos con mayor facilidad en las instalaciones enemigas. La idea es atacar con eficiencia y con el mayor sigilo posible para que no nos descubran. La inteligencia artificial de los terroristas les permitirá seguirnos si dejamos puestas o ventanas abiertas. Si nos hieren, también podrán encontrarnos siguiendo los rastros de sangre que vamos dejando. Por otra parte, podremos informarnos acerca de las actividades de nuestros enemigos, robando sus radios o escondiéndonos para escuchar sus conversaciones. Afortunadamente, no tendremos que esperar mucho para verlo, ya que el juego será editado durante el corriente mes de Junio.







DUKE NUKEM ADVANCE

Compañía / Distribución: Take 2 Interactive
Fecha de salida: Septiembre de 2002

GBA

La firma Two Take Interactive se prepara para lanzar una nueva aventura de nuestro héroe Duke Nukem, esta vez para Gameboy Advance.

Y es que, se trate de la plataforma que se trate, Duke es un maestro a la hora de dejar un tendal de cadáveres alienígenos. Y además, siempre lo hace con estilo.

En esta ocasión, Duke deberá detener un maléfico plan elaborado por científicos alienígenos, para apoderarse de la Tierra, una mera excusa para dedicarnos a exterminar todo ser amorfo que se cruce en nuestro camino. Para ello, Duke contará con un completo arsenal, compuesto por nueve armas distintas, sobre las que lamentablemente aún no disponemos de ningún detalle, pero, lógicamente, suponemos que no faltarán en el mismo una escopeta, una minigun calibre .50 y un lanzacohetes, como para volar hasta el cielo al ET más pintado.

Duke Nukem Advance, que saldrá a la venta en algún momento del invierno que se avecina, ha sido desarrollado por la firma Torus Games, utilizando para ello una tecnología muy parecida a la de la versión para Gameboy del venerable Doom. Y, como verán por las fotos que acompañan a esta nota, promete ser una de las mejores formas de matar el tiempo -y los aliens- mientras viajamos en tren o en colectivo. La nueva aventura de Duke contará con 19 niveles, que se desarrollarán en lugares tan diferentes entre sí como Egipto y Australia.

A su vez, incorporará incluso la posibilidad de jugar en un modo deathmatch entre hasta cuatro jugadores, conectando los Game Boys mediante un cable (claro que en este caso, cada jugador deberá poseer su propio cartucho de Duke Nukem Advance). El juego funcionando ha sido mostrado por primera vez al público durante la pasada exposición E3, y por lo poco que hemos visto hasta ahora, promete ser una de las mejores adquisiciones posibles para los dueños de un Gameboy Advance.





ELECTRONIC THINGS

- SERVICIO TECNICO
- ENVIOS AL INTERIOR
- LOS MEJORES PRECIOS!

COMPRA - VENTA Y CANJE DE ARTICULOS ELECTRONICOS USADOS



Walkman, Radios,
Caseteras, Amplificadores,
Auto Stereos, Discman mp3.

INSUMOS DE PC



Pilas de todo tipo,
Controles Universales,
Linea de auriculares y
Microfonos, adaptadores,
Fichas y cables.

DVD Players y películas,
MD Players y virgenes,
CDs Virgenes,
Cassettes de video y
audio vírgenes,
Mini DV



Accesorios, Juegos y novedades para:

Playstation 2: Fifa 2002 World Cup, Winning Eleven 6, Red Card, Medal of Honor: Frontline, Spider Man The Movie

Gamecube: Resident Evil, Fifa 2002 World Cup, Burnout, Virtua Striker 2002, Spider Man The Movie, Lost Kingdom

X-Box: Fifa 2002 World Cup, Smashing Drive, Jedi Knight: Jedi Starfighter, Hunter: The Reckoning, Spider Man The Movie

Gameboy Advance: Dragon Ball Z: The Legend of Goku, Spy Hunter, Tactics Ogre: Knight of Lodis, Desert Strike

Dreamcast y Gameboy Color







"...nunca te vas con las manos vacias, y siempre con una sonrisa..."

CABILDO 2280 - Galería Río de la Plata - Local 30
Tel: 4782-7106 - Horario de atención: 10:30 a 21:00 hs.



UN MES A PLENO FUTBOL

PS2 RED CARD 2003

MIDWAY
GENERO: Arcade de fútbol
SIMILAR A: Mortal Kombat + NBA Jam



¿Mortal Kombat? No, muchachos, están leyendo bien. Si bien estamos frente a un fichín de Midway no es Mortal Kombat. ¿O sí?
Todo arranca con una intro que habla bastante de lo que va el juego, porque se ven pataditas dirigiéndose a los ¿Rivales? ¿Enemigos? Vaya uno a saber, pero resulta que en este juego de fútbol, lo que predomina son las piñas, el juego violento y las "patadas descalificadoras" como diría nuestro amigo Araujo, lo cuál es el condimento principal de Red Card 2003 (RC).
Por momentos, especialmente mientras jugamos con nuestros amigos, hasta se nos olvida que hay arcos, y que en realidad hay que meter goles para ganar el partido, pensando únicamente en repartir patadas y piñas a quien se nos cruce por el camino, al punto tal de que las frases como: "Me ganaste pero yo te cagué a palos" están a la orden del día.
Y es que en RC no vamos a encontrar mucho más, los campeonatos son bastante aburridos, y lo mejor y más divertido que tiene es, sin dudas, jugarlo con amigos, para bajarles los dientes a patadas, por eso es que el Single Player pierde mucho el encanto, ya que no tenemos a quién gastar mientras repartimos de lo lindo.
Los gráficos del juego son muy buenos, el modelado de los estadios y la cantidad de polígonos en los jugadores le dan mucho detalle a todo, y, gracias al sistema de motion capture, se lograron animaciones excelentes no sólo para los golpes, sino para todo el juego en general.
El sonido también es muy bueno, con relatos durante todo el partido y con gritos garantizados (los nuestros y de los que quedan haciendo señas en el piso) durante los 90 minutos.

¿Fatality?

De RC podemos decir que es bueno, nada más, ya que tiene poco realismo, los jugadores no tienen inercia, llevamos la pelota pegada (hasta que alguien nos baja con pelota incluida), y lo único especial son tiros destacados al mejor estilo NBA Jam, que nos mostrará a nuestro jugador en primer plano haciendo tiros fuera de lo normal al arco, etc.
La inteligencia artificial es bastante regular, sobre todo la de los arqueros. No se sorprendan cuando patean al arco desde fuera del área y el arquero se limite a volar para la foto, pero la pelota nos agujerea la red y el espíritu, y en pocos partidos hemos descubierto lo que más odiamos en los juegos de fútbol, que son nada menos que los infaltables "goles truquito", que entran siempre aunque en este caso hasta los hace la máquina cuando juega contra nosotros ¡Esto sí que es novedoso! En resumen, lo que tenemos aquí es un buen arcade de fútbol con mucha acción y mucha fricción, ideal para jugar con amigos. Y por supuesto un pote de Ratisalil al lado, por si acaso.

POR LONG MC. LARGO

6.5 BUENO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: LOS GOLPES... ¡UN MEDICO A LA DERECHA!
LO PEOR: PÉSIMA IA. LOS GOLES TRUQUITO
REJUGABILIDAD: UNICAMENTE DE A DOS
¿ME LO COMPRO? PARA PATEAR CABEZAS Y PELOTAS

PS2 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6

KONAMI OF JAPAN

GENERO: Arcade de fútbol
SIMILAR A: Al resto de los Winning Eleven

Desde lo más alto del podio, y ahora en su nueva versión, Winning Eleven sigue sumando alabanzas que le garantizan el privilegio de ser el líder indiscutido de este género, cosa que ha sabido lograr debido al gran equilibrio que cada una de sus ediciones supo tener a lo largo del tiempo.

Gracias al manejo único que tiene de la pelota, la inercia en su punto justo, su realismo, el hombro a hombro para ganar una pelota, la carga del cuerpo sobre el rival para desequilibrarlo, la punteada justa de la pelota, el despeje oportuno, el cruce a tiempo, la inteligencia artificial y un interminable listado de cosas más, una vez más los chicos de Konami nos han traído una genial producción que tiene chapa más que suficiente como para mandar a la competencia derechito a los vestuarios y sin chistar.



EL ELEGIDO

Desde la parte gráfica el juego sigue siendo excelente, y la calidad por supuesto no se queda atrás. Los estadios se ven muy reales y en todos ellos podemos ver mucho movimiento en las tribunas, lo que les da un aspecto todavía más espectacular, aunque sin mucho color.

Los jugadores son excelentes especialmente por la gran variedad de movimientos que tienen (muchos nuevos), además sus modelos son muy detallados y las texturas que se usan son espectaculares. Además, las caras, las diferentes contexturas físicas, proporciones y todo tipo de detalles, están estupendamente bien hechas, y hacen parecer que estamos viendo un partido por la tele.





Además del telebeam para sacarnos la duda cuando nos cobran un offside, al final de cada tiempo tenemos un resumen con las mejores jugadas, desde varias cámaras, e indicando en qué minuto se produjeron, detalle que sin lugar a dudas es más que interesante y práctico, para hacerle notar a nuestro amigo y rival que lo matamos a pelotazos.

Si se trata de sorpresas, también es posible jugar ligas al estilo campeonato de clubes, con los más importantes del mundo y la liga máster, desde donde podemos sacar algunos equipos ocultos como el de Argentina del '86 o el de Brasil del '70.



AHORA, LAS PALIDAS

Despues de todas las flores que le tiramos tenemos que explicar por qué no le pusimos un 9.9, y esto pasa justamente porque en plena Copa del Mundo el WE6 no viene con los grupos armados para Japón y Corea, esto es una lástima porque habría sido ideal para los tienpos que corren. Otro de los palos para WE6 es que no podemos jugar ligas de países tan representativos como Italia, España y no olvidemos a Argentina entre muchos otros tantos, pero por lo menos sí es posible jugar la Copa Europea, la Copa Africa y la Copa América.



Otra cosa que sigue siendo bastante arbitraria es el tiro desde los doce pasos, y la verdad que ya sería hora de buscar otra variante para tener más control a la hora de patear.



Como en muchos otros títulos, hay jugadores que elevan el remate o lo tiran completamente desviado y a veces cuesta regular bien esto, lo que lógicamente es una cuenta pendiente para la próxima edición.

¿POR QUÉ ESTE?

Como ya dijimos al principio, WE6 sigue sumando mejoras a sus ya excelentes versiones anteriores, con la mejor jugabilidad que cualquier juego de fútbol pueda tener, más movimientos, más equipos y un nivel de realismo mucho más elevado.

Por todo esto, y por la gran cantidad de horas que nos pasamos y nos dedicamos adelante de la tele, es que no cabe dudas de que el WE6 es el dueño de la pelota, los demás la tienen que pedir prestada.

POR DANY "LARGO" HERBON

9.4 CLASICO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: LA JUGABILIDAD, EL REALISMO
LO PEOR: NO TIENE LAS LIGAS DE CLUBES
REJUGABILIDAD: A TODO TRAPO
¿ME LO COMPRO? SIN DUDARLO

PS2 FIFA 2002 WORLD CUP

EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS
GENERO: Arcade de fútbol
SIMILAR A: El resto de la serie FIFA

Después de muchos amagues, gambetas, idas y venidas, EA se ha decidido de una vez por todas a hacer un gran cambio en el sistema de juego del FIFA.

Todos los años, EA nos sorprendía con nuevas cámaras, nuevos festejos, mejores movimientos, pero la realidad es que si bien este año vemos grandes cambios en la parte gráfica, la gran sorpresa no pasa por ahí, sino por la jugabilidad, ahora con potencia en los pases y en los remates al arco, con jugadores que buscan diagonales para desmarcarse, la posibilidad de tirar paredes, y con muchísima menos inercia que en las versiones anteriores, cosa que resultaba tan molesta como exagerada. No les voy a decir que estamos frente al juego de futbol "ideal", pero si les digo que EA se la jugó de una vez por todas y de aquí en más, las futuras versiones dirán si este gran cambio se sigue puliendo o no.

Obviamente, en esta edición World Cup sólo podemos jugar la Copa de Mundo, que por cierto no es poca cosa, pero no esperen ni ligas ni otras copas.

Al hablar de la parte gráfica, no podemos hacer más que tirar flores, ya que la calidad es excelente desde donde se la mire, los modelos de los estadios son impecables, con las butacas a pleno, las cintas, papeles, flashes de cámaras y todo lo que se les pueda ocurrir, y gracias a eso, se logró un clima excelente, con mucho movimiento y color. Las caras de los jugadores están muy mejoradas con respecto a la versión 2002, tanto es así que a "la brujita Verón" se le ve hasta el arito, y el Batigol esta clonado casi a la perfección, al igual que el "Cholito" Simeone, el "Piojo" López, Crespo, Roberto Carlos, Rivaldo, Zidane, Owen y otros tantos.

Igualmente, en el tema caripelas, quedaron algunas cuentas pendientes, como ser el Juampi Sorín, que sigue pareciendo un indio que paso por las tijeras de Giordano, y "el mono" Burgos, que más bien se parece al "Facha" Martel.

Los movimientos de los jugadores siguen siendo alucinantes y cuando vemos los replays en camara lenta no podemos dejar de sorprendernos, muy buenos, de lo mejor. Las repeticiones están muy bien editadas y ahora las diversas cámaras hacen un seguimiento mucho más realista.

El sonido gana por un lado y pierde por otro, porque si bien a los relatos y comentarios, se le han agregado los gritos desde el banco de suplentes, como "buen movimiento!", "abajo!" y esas cosas, lo que hemos perdido respecto a versiones anteriores son los cánticos de la hinchada, como los infaltables "vamos, vamos, Argentiiina!" y el "AR-GEN-TINA"









Algunos vicios nunca se pierden.

Esta versión, la 2002 World Cup, no ha quedado exenta de algunos vicios ya clásicos de ediciones anteriores, como el hecho de que la final de la copa del mundo la jueguen Paraguay y Korea, y que Brasil y Alemania hayan quedado eliminados en la primera ronda, por ejemplo. Esto tiene directamente que ver con que la diferencia entre las habilidades de los jugadores no juega un papel relevante, o sea: si ponemos a Batistuta de 9 o a Vivas, casi no vamos a notar la diferencia, con lo que las caracteristicas personales de cada jugador pesan muy poco, y esto ocurre en todas las posiciones dentro de la cancha.

Una cuenta pendiente es la de seguir llevando la pelota atada... ¿Hasta cuándo? Y el hecho de que tampoco podamos ganar una pelota peleando hombro con hombro, también es medio flojo.

¿Qué ganamos?

Como ya mencionamos, en lo que más se ganó con esta nueva versión de FIFA 2002 WC es en la jugabilidad, se acabaron los goles truquito de centro y chilena al ángulo, la inteligencia artificial de los arqueros, y sobre todo, de los jugadores está muy mejorada, se desmarcan, tanto compañeros como rivales, hay mucho más movimiento y rotación, y la posibilidad de tirar paredes, todo esto hace que el desarrollo del partido tenga un poco más de fricción y no sea tan mecánico como en los de años anteriores.

El haber reducido el grado de inercia también ayuda mucho a mejorar la jugabilidad, así que esperemos que de aquí en más, EA siga por este camino de cambios y mejoras en lo que más nos interesa... de más está decirles que no se lo pierdan ¿no?

POR DANIEL HERBON

9.0 CLASICO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: LAS MEJORAS EN GRÁFICOS Y JUGABILIDAD
LO PEOR: SEGUIMOS LLEVANDO LA PELOTA ATADA
REJUGABILIDAD: A MÁS NO PODER
¿ME LO COMPRO? POR SUPUESTO MACAYA

PS2 WORLD TOUR SOCCER 2002

989 STUDIOS / SCEA

GENERO: Arcade de fútbol
SIMILAR A: FIFA '98

Con la invasión de juegos de fútbol que están cayendo sobre nosotros con motivo del Mundial de Japón y Corea, no paramos en todo el mes de correr atrás de la pelota, en éste caso con World Tour Soccer 2002 (WTS2002), un título muy parecido a lo que en su momento fue FIFA 98. Y, si bien el juego no resultó malo, creo que a esta altura tenemos derecho a pedir algo más.

¡ESTE FICHÍN LO CONOZCO!

El menú principal nos vamos a encontrar con muchos modos de juego tradicionales, con todo tipo de copas, ligas, torneos y partidos amistosos. Como ya era de esperarse, no tiene la liga de Argentina, y sí la de Italia, España, Francia, etc., pero sí podemos jugar torneos como la Copa América (interesante) y, si queremos participar del Mundial, vamos a tener que jugarlo con otros grupos que no son los sorteados por la FIFA, y con algunos equipos que ni siquiera clasificaron para el Mundial, algo muy raro y que inevitablemente le hace perder bastante emoción.

Desde que comienza a rodar la pelota y comenzamos a familiarizarnos con los controles, con los pases y movimientos de nuestros compañeros, al toque nos damos cuenta de que estamos jugando a un juego muy similar a FIFA 98, con una inercia exagerada y molesta, y algunos otros detalles que parecen calcados de aquel título, como ser, el sistema de pases siempre perfectos y al pie, el mismo sistema de patear al arco, etc.

Obviamente, la pelota la llevamos pegada a los botines como siempre, y nada de robársela al rival con el cuerpo. Por otro lado, la inteligencia artificial es correcta y no encontramos fallas en los movimientos de los jugadores, así como tampoco los odiosos goles que siempre entran de la misma forma, y los arqueros cumplen muy bien su papel bajo los tres palos.



Al ser un juego de medio pelo, se pueden hacer a la idea que aquí no vamos a encontrar movimientos de desmarque de jugadores o mayor rotación y movilidad para aquellos que no llevan la pelota, pero, en fin.

Gráficamente, WTS2002 es bueno y nada más que bueno, digamos que cumple y listo, sin muchos brillos, con estadios bien hechos, las texturas del césped son bastante pobres, y el público de las tribunas, si bien se mueven a lo loco, son papelitos en 2D horribles.

Los jugadores están animados (como ya es casi habitual) con el sistema "motion capture", de manera que los movimientos son muy realistas, pero... ¡Oh, sorpresa! Los modelos 3D de los jugadores son bastante pobres, con pocos polígonos, un nivel de detalle mediocre, y con errores visibles y bizarros como ser que cuando un jugador sale corriendo con los brazos en alto a festejar su gol, parece que los brazos le salen de la cintura.

Pero, a cambio, podemos decir que las texturas, tanto de las camisetas, como de las caras de los jugadores son muy buenas, ya que podemos ver a nuestros ídolos y a los no tan ídolos muy bien clonados.

El sonido va de la mano con los gráficos, o sea, nada sorprendente, con unos relatos bastante tranquilos, sin gritar mucho ¡GOOOOOOL! Y sin demasiados cantos desde las tribunas.

Resumiendo, podemos decir que WTS2002 no nos muestra nada que ya no hayamos visto antes, pero tampoco podemos decir que por eso va a dejar de ser bueno. Este es simplemente un buen juego de futbol, bien al estilo FIFA 98, que salió cuatro años más tarde.

POR DANIEL HERBON

6.5 BUENO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: LA JUGABILIDAD
LO PEOR: LOS MODELOS 3D DE LOS JUGADORES
REJUGABILIDAD: BASTANTE
¿ME LO COMPRO? MEJOR TRATA DE VERLO ANTES

PSX WS: WINNING ELEVEN 2002

KONAMI

GENERO: Fútbol
SIMILAR A: Cualquier WE de PSOne



Desde sus inicios, hasta esta última salida; la serie Winning Eleven se sigue superando. Y en esta última versión, sigue ocurriendo lo mismo.

Como siempre, lo que más se destaca es el manejo de pelota, y ahora, gracias a la mayor inercia de los jugadores al darse vuelta; es todavía más realista.

Fuera de esto, no hay grandes cambios en la jugabilidad. Se sigue respetando el exquisito control de la pelota, el cuerpo a cuerpo para robarla, esa física tan espectacular como realista, y una inteligencia artificial excelente y sin errores groseros; tanto en arqueros como en jugadores.

Con todo esto, Konami sigue teniendo el number one del fútbol en sus manos, y la competencia, si bien esta ahí, mira desde abajo.

Los gráficos son muy buenos. Los jugadores ahora tienen más movimientos, los arqueros sacan desde el arco de forma diferenciada. Estos movimientos fueron logrados, gracias (otra vez) a la técnica del motion capture, que nos garantiza una animación hiperrealista.

Los estadios están clonados a la perfección, todos en 3D y sin escatimar polígonos, por lo que se ven muy realistas, y plagados de detalles, como por ejemplo, el público abundante, que le da movimiento y color a las tribunas. El sonido es correcto, mucho ruido y canto desde lo más alto de las gradas, para acompañar a los 22 muchachos, en las buenas y en las malas.

Por el lado de las contras, tenemos que decir que, estando en plena Copa del Mundo, es malo que los grupos no sean los de Japón y Corea, o sea que hay que conformarse o podemos reagrupar la Copa nosotros mismos.

Por el lado de las ligas ¿Qué ligas? WE2002 no tiene las ligas de Italia, España, Turquía o Alaska, no tiene ninguna liga de fútbol. Lo que tiene es una especie de liga de clubes, que es la misma que trajo siempre, y que ya sería tiempo que las incluyan de una vez.

A pesar de esto, WE2002 sigue siendo un excelente juego de fútbol, o, mejor dicho: "El" juego de fútbol de PSOne, título que se ganó desde sus primeras versiones; y que sigue manteniendo gracias a las continuas mejoras que se le van agregando.

Aunque sea muy similar a las demás entregas, y no tenga los grupos del Mundial ni ninguna liga de fútbol profesional, no lo dudes, WE2002 es, lejos, el mejor y más realista juego de fútbol de PSOne.



POR DANIEL HERBON

9.2 CLASICO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: EL MAS REALISTA, EL MEJOR
LO PEOR: NO TIENE LIGAS PROFESIONALES
REJUGABILIDAD: SI SON DOS, UNA BOCHA...
¿ME LO COMPRO? ¿TODAVIA NO LO TENES?

PSX FIFA 2002 WORLD CUP

EA SPORTS

GENERO: Arcade de fútbol
SIMILAR A: Al resto de la serie FIFA



Con toda fiebre que genera en el mundo el Mundial de fútbol, EA no deja pasar la oportunidad de lanzar no uno, sino dos FIFAs en un año. Uno, el FIFA 2002, el de todos los años, y ahora la versión mundialista, de la que nos vamos a ocupar ahora, si quieren fútbol, acá lo tienen, como dirían los capos de EA mientras hacen los números. Después de ver una presentación muy buena, a toda orquesta, llegamos a un menú principal de buen diseño, y nos damos cuenta, que además de partidos de exhibición, sólo podemos jugar la Copa del Mundo Corea - Japón, como es lógico, teniendo en cuenta el momento y el nombre del juego. Los equipos son los clasificados para la actual Copa, y en los grupos correspondientes. Dentro del menú de opciones, nada nuevo, lo de todos los años. Las diferencias las encontramos en la cancha. Cuando comienza a rodar la pelota, nos damos cuenta rápidamente de que los cambios han sido bastante grandes, potencia en los pases y mas fricción en el juego, mas rotación, y ahora movimientos de desmarque en los posibles receptores del balón. En esta versión, no se destaca con círculos en el césped el movimiento de desmarque de los jugadores como en la versión de PS2, detalle que es medio pedorrete, pero bueno, todo no se puede. La inteligencia artificial evolucionó bastante con respecto a la versión anterior y por suerte tampoco encontramos "goles truquito" como en la versión 2001.
El sistema de pase y tiro al arco con potencia lo hace mucho más interesante, y nos da muchas mas posibilidades de armar diferentes jugadas que en versiones anteriores, donde todo era mucho mas mecánico.
Por otro lado, la jugabilidad es mayor, ya que se redujo bastante la exagerada inercia que tenían los personajes haciéndolo más real y manejable, pero a cambio seguimos con la pelota atada... y bueno, algunas mañas nunca se pierden, ¿No?
La contra que tiene esta versión en particular es que tiene un cierto tironeo o pérdida de velocidad durante el juego, lo que por momentos puede confundir y molestar en algunas jugadas.
La parte gráfica está bien hecha, con modelos excelentes en todo lo que hace a los estadios, y mucho movimiento en las tribunas. Los jugadores, de no muchos polígonos, tienen una animación muy buena (otra vez gracias al motion capture) especialmente en lo que hace a los festejos, pero no se realizan tomas en primer plano de la cara de los jugadores, ya que las texturas de las caras son de muy baja resolución.
El sonido es muy bueno, y se puede oir en todo momento a los muchachos de la tribunas gritando a pleno, y la transmisión desde la cabina, relatando todo el partido.
Con todo el mundo loco con el Mundial, acá hay otro buen fichín de fulbito para aguantar un poco la ansiedad entre partido y partido de Argentina. ¡Suerte, muchachos!

POR DANIEL HERBON

7.8 MUY BUENO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: LAS MEJORAS EN LA JUGABILIDAD
LO PEOR: LAS PERDIDAS DE VELOCIDAD
REJUGABILIDAD: A MAS NO PODER
¿ME LO COMPRO? SI TE CABE LA ONDA

GC SEGA SOCCER SLAM

SEGA

GENERO: Arcade de fútbol
SIMILAR A: Shaolin Soccer

En este rápido y furioso título de Sega, no vamos a ver un simple fulbito, sino un arcade con todos los ingredientes para ser de lo mejor. Desde que ingresamos por primera vez a uno de estos maravillosos estadios, nos encontramos conque los partidos son jugados en equipos de tres contra tres, y tienen un ritmo espectacular que no da tregua desde que comienzan hasta que terminan. Aquí no hay laterales ni tiros de esquina, tampoco árbitro, y cuando la pelota comienza a rodar no para hasta que el tiempo termina, por lo que es muy probable que después de algunos partidos quedemos con los dedos a la miseria.
Por suerte, aquí tampoco encontramos los siempre nefastos "goles truquito", y obviamente tratándose de un arcade, llevamos la pelota atada a los pies y no tenemos nada de inercia al darnos vuelta.
Cada jugador cuenta con varios movimientos especiales, que son también únicos en cada caso: chilenas espectaculares, cabezazos, taquitos, remates violentos, centros especiales, y gran cantidad de combinaciones de pases y tiros que lo hacen casi interminable de aprender.
Desde el menú vemos que tenemos cinco modos de juego, el típico partido de exhibición, la práctica (muy útil para aprender los movimientos especiales), el "Quick Start" o partido rápido y los mas importantes: el modo "Tourney", en donde está diagramado un campeonato (ideal para jugar con amigos) en el que participan todos los equipos, y entre otras cosas, en este modo tenemos la opción de ver los partidos que jueguen dos equipos de la máquina, o ver directamente los resultados. Un detalle interesante es que con uno o más amigos, podemos unir fuerzas y jugar en el mismo equipo en forma cooperativa.
Además de los modos de juego normales, tenemos un modo especial llamado "Quest", que nos posibilita ir jugando partidos y ganado dinero, lo que a su vez nos dará la posibilidad de comprar más poderes para nuestros jugadores.
Lo interesante de este modo es que podemos jugarlo en multiplayer. Los gráficos son excelentes desde donde se los mire, lo primero que se destacan son los personajes con diseños caricaturescos, muy detallados y con excelentes animaciones y gestos sofisticados y completamente personalizados para cada integrante de cada equipo.
Los estadios, siguiendo el mismo estilo de los personajes, son de lo mejor y se ven muy reales, todos lógicamente adornados con muchas luces, torres, tribunas y parvas de cosas más, o sea que digamos que no le falta nada.
Después de cada gol, podemos ver el replay, con gestos en primer plano del jugador que lo convirtió, quejas y patadas de los que lo sufrieron y demás cosas. El sonido por su parte es simplemente maravilloso, cada jugador tiene sus frases típicas, tanto para el festejo como para el lamento, con el acompañamiento del todo el griterío de las tribunas, que no es poca cosa.



Sin dudas, Soccer Slam es un atípico juego de fútbol (¿justo para esta epoca?) bien arcade, sin mundial, ni ligas, ni equipos oficiales, sin Verón ni Batistuta, sin árbitros ni tarjetas, sin estadios hiper realistas ni nada que se le parezca, pero con un estilo único que atrapa a más no poder, y por supuesto... mucha magia.

POR DANIEL HERBON

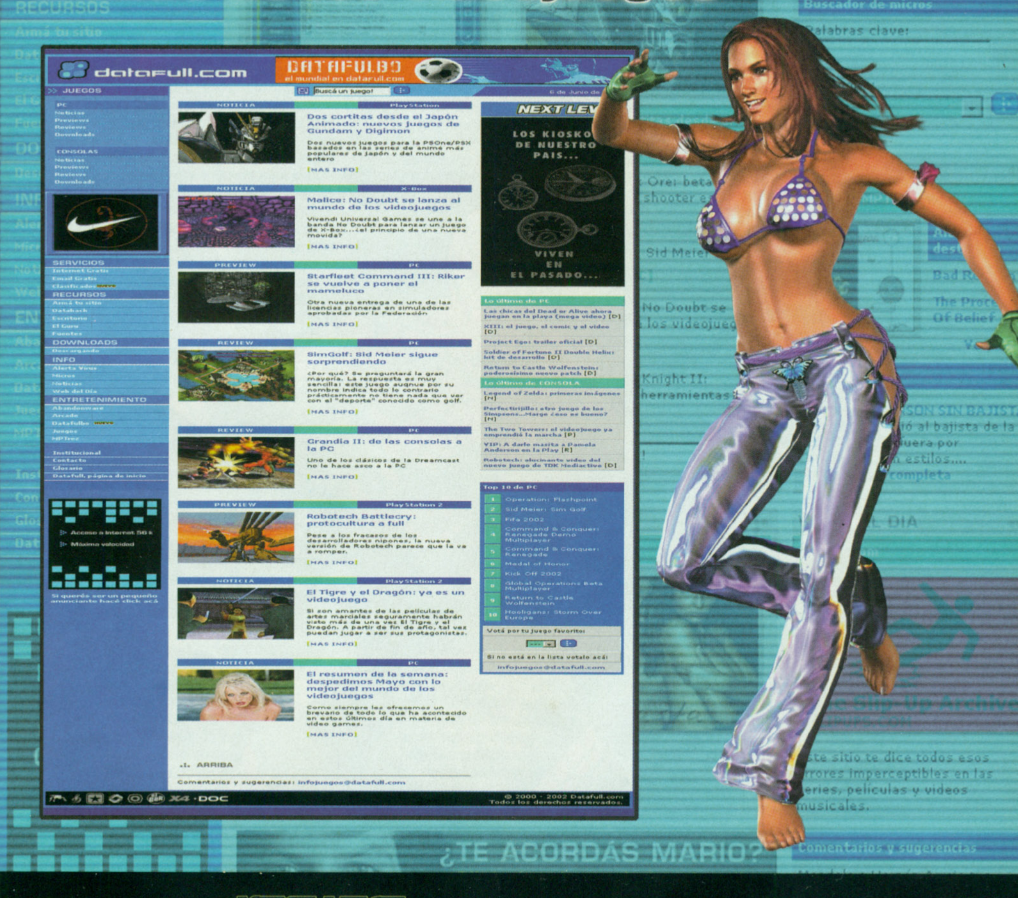
8.5 GROSO

JUGADORES: 1 A 4
LO MEJOR: EL ESTILO DEL JUEGO
LO PEOR: TENDRÍA QUE TENER MÁS EQUIPOS
REJUGABILIDAD: PARVAS
¿ME LO COMPRO? DALE QUE SALE CON FRITAS

¿Necesitas estar informado los 30 días del mes?

datafull.com

Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos



El equipo de **NEXT LEVEL** te mantiene al tanto con las novedades más importantes hasta que salga el número que viene!

SPIDER-MAN
THE MOVIE GAME

PS2 GC XB

TREYARCH/ACTIVISION

GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Los 2 Spider-Man anteriores

La película de Spider-Man estuvo anunciada desde, al menos, 1987, que es cuando recuerdo haber leído acerca del proyecto por primera vez. Bueno, se ve que a Stan "The Man" Lee, el alma viviente de Marvel Comics, no le gusta apresurar las cosas. 15 años fueron necesarios para que Peter Parker fuera finalmente mordido por esa araña radioactiva y comenzara su meteórica carrera como combatiente del crimen en la pantalla grande...

Activision se dispone a juntar billetes de todo tamaño y color editando versiones de este juego para las consolas de nueva generación. El desarrollo del juego quedó en manos de Treyarch, una decisión que no sorprende a nadie, dado el buen trabajo que este estudio logró con las versiones anteriores.

La historia del juego no sigue al pie de la letra el desarrollo del filme dirigido por Sam (Evil Dead) Raimi, aunque hay algunos paralelos entre ambos. Por empezar, los orígenes de Spider-Man son obviamente los mismos y Parker comienza a luchar contra el mal por la misma razón. Si bien los rostros en las escenas CG fueron creados específicamente para el juego, aparecen las caras de Peter Parker (el ascendente Tobey Maguire) y de su futuro némesis, Norman Osborn (Willem Dafoe). Por momentos, la película queda como una simple excusa para lanzar el juego. Sin embargo, las situaciones que se suscitan son más que interesantes, y nos mantienen enganchados. Además, un juego de Spidey con un solo Mega villano sería muy aburrido, especialmente dada la extensa galería de malandrines que Spider-Man siempre enfrenta en los comics, la mayoría de ellos, memorables.

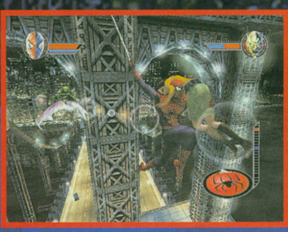
El juego arranca con el joven Peter, estrenando su disfraz de prueba y listo para patear trastes a más no poder. Los controles y habilidades de Spider-Man son los mismos de las versiones anteriores de Playstation y Dreamcast. El arácnido se adhiere a cualquier superficie, puede correr, saltar, pegar, y lanzar tela para inmovilizar a sus enemigos, o para desplazarse de un edificio al otro con extrema facilidad. El control es preciso en todas las versiones y es uno de los ganchos más grandes del juego, dado que con combinaciones muy sencillas, Spidey hace de todo. Además, nuestro héroe ha aprendido un par de trucos nuevos desde la última vez que lo vimos. Por ejemplo, puede disparar tela a una superficie y pegar un tirón para llegar hasta ella más rápido, sin tener que saltar o correr. Este movimiento sólo salvará nuestro pellejo en más de una oportunidad. También disponemos de una mira para apuntar nuestra tela adonde queramos. Las mejoras en lo referente al control aéreo son notables. Podemos cambiar de dirección casi en cualquier momento, o dejarnos caer por unos segundos y recuperar el control antes de matarnos de un golpe. Otro aspecto bien manejado son las cámaras. Esto no quiere decir que no nos den algún problema de vez en cuando, pero hay que admitir que, dada la gran cantidad de movimientos de nuestro personaje, es realmente difícil seguirlo todo el tiempo. Y la verdad es que las cámaras del juego hacen un buen trabajo mostrando lo que pasa a nuestro alrededor, mientras luchamos en el aire. También tenemos a nuestra disposición una cámara que enfoca siempre a un enemigo en particular si no queremos perderlo de vista. En tierra, las cosas cambian un poco. En niveles cerrados, con enemigos que se mueven constantemente, la lucha se torna más complicada. Podemos controlar la cámara con un control analógico, aunque a veces, esto no es suficiente, y nos vamos a comer algún bife antes de reestablecer contacto visual con nuestro adversario, al menos, hasta que la tengamos más clara con los movimientos.

La aventura no es muy larga, pero el juego cuenta con varios extras para mantenernos enganchados. Al terminar todos los niveles, recibiremos puntajes en varias categorías de acuerdo con nuestra performance. Estos puntos nos servirán para habilitar varias opciones y trajes ocultos. Será necesario jugar varias veces y en distintos niveles de dificultad, para habilitar todo lo que el juego esconde.

Pero la pregunta no se hace esperar. Spider-Man ha sido editado en tres plataformas diferentes que están peleando una amarga guerra de mercado ¿Qué versión es la mejor? Puede que la respuesta sorprenda a algunos. En mi opinión, la versión de X-Box es la mejor, por lejos, seguida por la de Gamecube y por último, la de Playstation 2. El hardware de la maquinola del tío Bill hace que Spidey luzca como nunca. El detalle de las texturas y los brillantes efectos son espectaculares. Y las animaciones de Spider-Man y sus enemigos son de primera. Y todo esto, sin casi ninguna pérdida de velocidad, lo cual es fundamental en un juego de acción como éste. Sólo en una instancia (extremadamente caótica, por cierto) la velocidad cayó levemente, pero en ningún momento fue un problema. La versión de Gamecube no es tan detalla-







da, aunque los colores vibrantes de las texturas y la animación son dos puntos a favor para Nintendo. El framerate no es tan estable, sobre todo en las áreas exteriores, pero, a pesar de todo, la Gamecube cumple bastante bien la tarea de mover tantos polígonos con un aceptable rendimiento. La versión de PS2 no es tan atractiva. Las texturas se ven considerablemente más lavadas que en las demás versiones y la velocidad cae, a veces marcadamente. Los problemas de Aliasing también están presentes en esta versión.

En cuanto al sonido, uno de los puntos más destacables son las voces. Darle voz a un personaje de un videojuego no es una tarea sencilla (como bien saben en nuestra madre patria...). Se necesita de mucha práctica actoral para hacerlo realmente bien. Y Tobey Maguire necesita bastante práctica. Su interpretación de Peter Parker nos sorprendió gratamente en el cine, pero en el juego, sin Sam Raimi dirigiendo, los resultados no son tan positivos. Maguire captura la gracia de Spidey solo de a ratos, a pesar de tener varias frases muy graciosas, dignas del comic. Afortunadamente, hay 2 capos presentes para sacar las papas del fuego. Por un lado, Willem Dafoe compone un excelente Duende Verde, tanto en la película como en el juego. Por otro lado, Treyarch y Activision tuvieron el buen tino de llamar a Bruce Campbell (el inolvidable Ash de la serie Evil Dead, que también está presente en la película). Campbell toma el lugar del narrador de la historia, nos da consejos y es la voz que nos guía en el tutorial. Por supuesto que lo hace con el cáustico humor que lo caracteriza. Realmente, su aparición no era necesaria, sin embargo, su presencia en el juego es muy bienvenida y nos arrancará más de una sonrisa.

Nuevamente, es la X-Box la que se lleva las palmas, en cuanto a sonido se refiere. La inmensa cantidad de efectos y la música que acompaña la acción suena mejor en la cajota X. Lo extraño es que el sonido no tiene separación 5.1 ni ningún agregado especial, pero aún así suena más puro que en las otras versiones. Entrar a una habitación llena de malhechores, y escuchar sus bromas al mismo tiempo que preparan sus armas, es un placer. Esta vez, la versión de PS2 suma puntos suficientes para salir segunda. Además de su sonido rico y claro, esta versión también cuenta con una banda sonora en Dolby Pro Logic II (lo cual son muy buenas noticias para los dos de us-tedes que tienen un sintoamplificador que soporte DPL II en su casa). Para quien no lo sepa, Dolby Pro Logic II es un nuevo sistema que permite escuchar efectos en un Home Theater 5.0, partiendo de una fuente con sonido estéreo. Juegos como Metal Gear Solid 2 soportan sonido 5.1 solo durante las escenas en CG. Esto se debe a que el procesamiento de sonido 5.1 Dolby Digital es lento, y no es una buena opción para reflejar cambios en tiempo real. DPL II, en cambio, sí los realiza en tiempo real, creando así efectos impresionantes. Hasta ahora, sólo el Rogue Leader de Gamecube soportaba DPL II. Así y todo, el sonido de la versión de Play no se compara con el de X-Box. Por último, la versión de Gamecube es la más flojita en el sonido. Al parecer, a poco tiempo de su salida al mercado, el mini DVD de la Gamecube comienza a mostrar algunas limitaciones. La compresión de sonido en la Gamecube hace que el aspecto sonoro no sea tan impresionante como en las otras consolas.

Creo que el tema del control es algo muy per-



sonal. No voy a desperdiciar espacio hablando nuevamente de las ventajas del Dualshock, por todos conocidas. La verdad es que mis manotas me permitieron controlar a Spider-Man muy cómodamente con el control de X-Box. El control de Gamecube también funciona muy bien, aunque años y años de jugar con la Play y la Dreamcast hacen que mis dedos no encuentren los botones apropiados. El extraño posicionamiento de los botones en el control de Gamecube hace que quién no esté acostumbrado termine presionando plástico en lugar de un botón.

Como si esto fuera poco, la versión de X-Box también tiene 2 niveles extra en los que tendremos que luchar contra Kraven, el cazador. Estos niveles extra no son nada del otro mundo, pero son entretenidos y son una buena adición al juego, aún cuando distraen un poco de la historia.

Con todo, las tres versiones del juego valen la pena, sin importar que máquina tenga cada uno. Los movimientos de Spider-Man, los enemigos, y el humor de Campbell se combinan para crear un juego muy divertido, que está muy por encima de los anteriores. Si lo que querés es mucha acción con una cuota de humor, entonces nadie mejor que el amigable Hombre Araña de tu barrio para divertirte a lo grande.



POR SEBASTIÁN RIVEROS

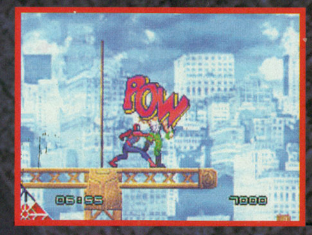
8.0	EXCELENTE
8.9	EXCELENTE
9.2	CLASICO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS MOVIMIENTOS, LOS GRÁFICOS EN XBOX, BRUCE CAMPBELL, BUEN CONTROL, MUCHOS EXTRAS
LO PEOR: LA CÁMARA NO ES PERFECTA, SONIDO INFERIOR EN LA GC, PROBLEMAS DE FRAMERATE Y MAYORES TIEMPOS DE CARGA EN LA PS2
¿ME LO COMPRO? DALE PARA ADELANTE...

GBA SPIDER-MAN THE MOVIE

ACTIVISION
GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Spiderman: Mysterio´s Menace

Hasta ahora, el Hombre Araña había sido protagonista de un par de juegos en GBC y Mysterio´s Menace para GBA. Activision se puso las pilas, y llamó a los muchachos de Digital Eclipse para que se encarguen de esta versión. Y la verdad es que el resultado es más que satisfactorio. Al igual que las demás versiones, el juego no sigue la historia de la película (¿ya la vieron, no?...). Obviando el origen de nuestro insecto favorito, el juego va directamente al grano. Spidey descubre una serie de crímenes ideados por el Duende Verde. La caza del siniestro villano nos llevará por toda la ciudad, desde la punta de los rascacielos de Manhattan hasta los túneles del subterráneo, enfrentando cacos de todo tipo. Pero el Duende tiene ayuda de otros villanos como el Buitre, Kraven y el Escorpión. Las animaciones del juego son de lo mejor. Los movimientos de Spider-Man tienen el mismo grado de exageración que caracteriza los comics de Marvel. Los niveles ofrecen variadas oportunidades para usar los poderes del arácnido, los cuales están muy bien implementados. Incluso el sentido arácnido es útil, ya que no solo nos advertirá de los peligros, sino que también nos servirá para localizar áreas secretas con power-ups que nos van a salvar más de una vez. Lo





extraño es que los poderes no serán de mucha ayuda cuando nos topemos con nuestros archienemigos. Al comenzar la lucha, vuelan o corren de un lado para el otro. En lugar de gastar telaraña al divino botón, lo mejor es tomar una posición estratégica, y embocarles una buena trompada cuando podamos. Esta táctica es muy útil, pero le



saca un poco de gracia al asunto. Otros agregados interesantes, son las fotos que podemos sacar durante las misiones para vendérselas a J. Jonah Jameson ya que, si no perdemos la oportunidad de hacerlo, podremos habilitar fotos de la película. El juego, además, incluye la pila para salvar la partida, en lugar del molesto sistema de passwords. Una verdadera mejora sobre la versión anterior, ideal para fanáticos y no tanto.

POR SEBASTIÁN RIVEROS

8.9 EXCELENTE

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS PODERES, LOS SECRETOS, SALVA CON PILA
LO PEOR: LAS LUCHAS CON BOSSES SON REPETITIVAS
REJUGABILIDAD: MEDIA
¿ME LO COMPRO? SIN MIEDO

PS2 TEKKEN 4 (JAP)

NAMCO
GENERO: Pelea en 3D
SIMILAR A: Virtua Fighter 4

Una de las sorpresas del mes pasado, fue ver cómo la tan bajoneada serie Virtua Fighter resucitaba de entre los muertos con uno de los títulos más grosos desde la aparición del mítico Soul Calibur, y al parecer el cuatro también ha sido el número de la suerte para los muchachos de Namco, ya que con este nuevo episodio de la moribunda serie Tekken lograron revivir esta franquicia de una forma espectacular.



¡YA ERA HORA!

Díganme la verdad, después del mediocre Tekken Tag Tournament ¿Quién de ustedes hubiera apostado algo por esta nueva continuación?... A decir verdad, creo que incluso muchos de los seguidores de la saga tenían sus dudas, y no es para menos, porque todavía nadie se ha podido explicar cómo es que luego de hacer algo como Soul Calibur en una máquina técnicamente inferior como la DC, Namco se conformó con simplemente hacer más de lo mismo con tan sólo un poco de maquillaje.

Pero bueno, ya ha pasado bastante tiempo desde ese entonces, y evidentemente la lluvia de criticas por parte de los fans, y por supuesto de los medios, han dado sus frutos a tal punto que con unos cuantos cambios, lograron salvar a la serie de lo que hubiera sido un triste final, tal y como estuvo a punto de pasarle a los Virtua Fighter.

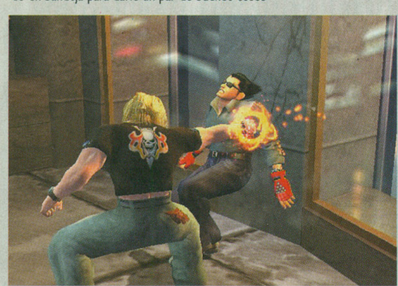
El gran secreto de este resurgimiento, fue tan simple como ponerse un poco las pilas, para renovar el estilo del juego y adaptarlo a los tiempos que corren, sacándolo de esa dinámica 2D tan vetusta. Por eso, es que ahora la principal novedad es que tal y como se prometió, en este nuevo Tekken podemos movernos libremente tal y como lo hacíamos en Soul Calibur, y ya con este simple agregado las cosas cambiaron mucho.

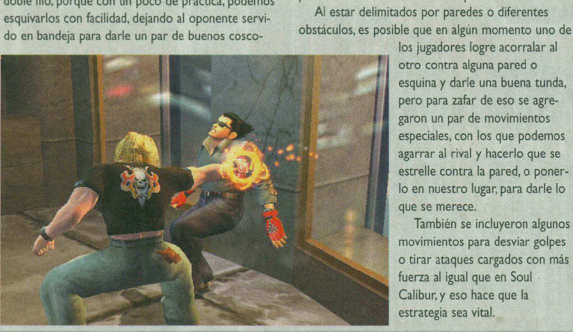
En primer lugar, el hecho de poder movernos en 3D abre toda una nueva gama de posibilidades, que hacen que el juego ya no esté limitado sólo a esos típicos combos y seguidillas de golpes, que antes eran la única forma de ganar una pelea. Ahora, el pelear con combos demasiado largos es un arma de doble filo, porque con un poco de práctica, podemos esquivarlos con facilidad, dejando al oponente servido en bandeja para darle un par de buenos coscorrones, o sea que ahora hay que pensar lo que se va a hacer con mucho más cuidado.

Otra de las novedades realmente importantes que hacen su debut aquí, es que ahora los niveles en los que peleamos ya no son solamente un terreno plano rodeado por una imagen de fondo, sino que ahora tenemos enormes escenarios con límites bien definidos, en los que podemos movernos libremente por todos lados.

Al estar delimitados por paredes o diferentes obstáculos, es posible que en algún momento uno de los jugadores logre acorralar al otro contra alguna pared o esquina y darle una buena tunda, pero para zafar de eso se agregaron un par de movimientos especiales, con los que podemos agarrar al rival y hacerlo que se estrelle contra la pared, o ponerlo en nuestro lugar, para darle lo que se merece.

También se incluyeron algunos movimientos para desviar golpes o tirar ataques cargados con más fuerza al igual que en Soul Calibur, y eso hace que la estrategia sea vital.





Cada personaje tiene un gigantesco repertorio de movimientos que llevará un muy largo tiempo dominar, y algunos de ellos tienen varios estilos de pelea totalmente diferentes. Pero para eso, además del clásico e infaltable modo de práctica, ahora tenemos una nueva opción llamada Training, en donde la máquina nos pide que hagamos ciertas cosas en particular, para que nos vayamos acostumbrando a combinar distintos tipos de movimientos para atacar o defender.

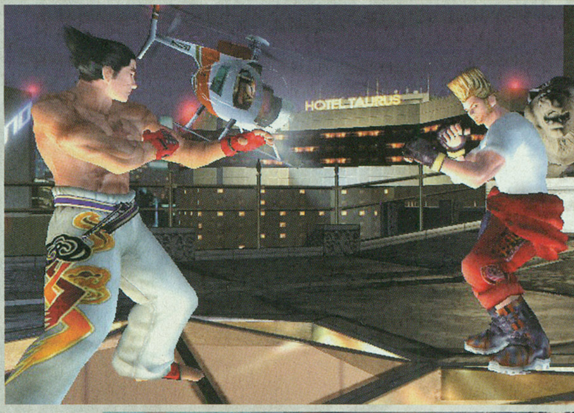
Además de las clásicas opciones para uno o varios jugadores, esta vez como agregado especial, tenemos un minijuego llamado Tekken Force, que para jugar solo, incluso hasta resultó ser más entretenido que el juego común.

Este juego adicional ya viene habilitado desde el vamos, y es algo similar a títulos como The Bouncer o clásicos del año del pedo, como Final Fight. Aquí, escenarios mucho más grandes que los normales, que están divididos en secciones en las que vamos a tener que pelear contra parvas de enemigos a la vez.

En este modo tenemos un límite de tiempo, y a medida que vamos derrotando a los enemigos que se nos van viniendo al humo, iremos consiguiendo más tiempo, así como también algunos items que nos servirán para recuperar energía y aumentar nuestra fuerza momentáneamente.

El modo Tekken Force tiene cuatro niveles bastante difíciles, porque además de las peleas que tendremos que enfrentar, al final de cada una de estas misiones vamos a tener que vernos las caras con un enemigo principal.

Si bien al perder tenemos la opción de continuar, esto nos hace comenzar el nivel en el que perdimos desde cero, o sea que para pasar de misión hay que hacerlo de una, por lo que hará falta bastante práctica hasta que lo puedan hacer bien. De todas formas, es bueno que este modo sea exigente, porque a la larga es una de las opciones más interesantes que ofrece Tekken 4.



MAS QUE ALGUNOS RETOQUES

Por suerte, y para que Tekken 4 realmente marque un nuevo comienzo para esta franquicia, en la parte técnica la gente de Namco también se tomó su tiempo para hacer las cosas bien, lo que sobre todo se nota en los gráficos.

A pesar de que, como era de esperarse, la mayoría de los personajes son reciclados de versiones anteriores, todos los modelos están hechos a nuevo, y muchos de ellos tienen nuevos ataques y habilidades, pero además de los viejos conocidos, también tenemos algunos nuevos participantes bastante copados, dándonos así una muy buena variedad de combatientes para elegir.

Los escenarios tienen una calidad de la san flauta, y el tener libertad para movernos por donde queramos mientras peleamos, ayuda a darle al juego un aspecto muy renovado. Aquí no se pueden romper cosas como en los Dead or Alive, pero igualmente, de vez en cuando podemos sentar de traste a algún espectador que esté mirando la acción demasiado de cerca. Por otro lado, todo el movimiento que hay en cada nivel junto con los impresionantes efectos especiales y de iluminación que hay por todos lados, harán que el romper cosas sea una prioridad.



Por primera vez en la serie, sus creadores hasta se tomaron el trabajo de hacer una breve historia para cada personaje a fin de que todo tenga algo más de sentido, e incluso los finales son bastante pasables, lo que para un juego de pelea es algo realmente poco común, por lo que puedo decir que esta vez Namco sí hizo bien las cosas.



A pesar de que un modo de juego con misiones al estilo Soul Calibur no hubiera estado nada mal, Tekken 4 tiene más que suficiente como para que cualquier fan del género se entretenga por un muy largo rato, y todos los cambios que Namco introdujo en esta versión lo hacen ideal para jugarlo tanto solo, como de a dos.

Aunque mi gran favorito sigue y seguirá siendo el viejo y querido Soul Calibur, si son fanáticos de este tipo de juegos, sin importar que sean seguidores de esta serie o no, les recomiendo que no se lo pierdan, de seguro a ustedes también los va a sorprender.

POR SANTIAGO VIDELA

9.1 CLASICO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: LOS NUEVOS GRÁFICOS, EL MODO TEKKEN FORCE
LO PEOR: EL MODO TEKKEN FORCE ES CORTO
REJUGABILIDAD: HASTA POR LOS CODOS
¿ME LO COMPRO? MAS VALE

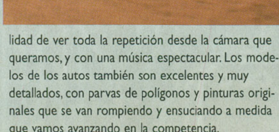
PS2 WRC: WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

BAY AREA MULTIMEDIA
GENERO: Simulador de Rally
SIMILAR A: Colin Mc Rae Rally

Con el pack de autos del último año, y con todo el calendario oficial del Campeonato Mundial de Rally, arrancamos a pleno para mirar este título, que por suerte no nos desilusionó.

Desde el arranque en el primer parcial y cuando empezamos a familiarizarnos con los controles, ya nos dimos cuenta de que a este juego le vamos a dedicar muchas horas, y no es para menos, sobre todo porque en términos de jugabilidad y realismo está todo muy bien logrado.

Gracias a detalles como el grado de inercia en los autos, el nivel de realismo lógico y equilibrado, y sobre todo, la simplicidad de sus controles, WRC nos ofrece una experiencia como pocas, que sin dudas va a hacer las delicias de los fans de esta categoría, que hace rato vienen esperando algo así.



ADICTIVO A FONDO

WRC se luce muchísimo gráficamente, con escenarios espectaculares y muy realistas, incluyendo las tierras cordobesas con el Rally de Argentina, con mucha polvareda, árbol, piedra, salto, y ademas corriendo sobre todo tipo de terrenos de día y de noche, y como pueden ver en las imágenes, a los escenarios no les falta nada de nada.

Cuando finalizamos una etapa, tenemos la posibilidad de ver toda la repetición desde la cámara que queramos, y con una música espectacular. Los modelos de los autos también son excelentes y muy detallados, con parvas de polígonos y pinturas originales que se van rompiendo y ensuciando a medida que vamos avanzando en la competencia.



Por el lado del sonido, también andamos muy bien, los motores suenan como los originales, con las obvias diferencias entre cada marca, que a todo esto son las oficiales.

Fierros como el Peugeot 206, Ford Focus, Subaru Imprezza, Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer, Hyundai Accent, Skoda Octavia, algunos de los autos que tenemos a nuestra disposición, para correr en los más conocidos lugares del calendario oficial de la categoría, entre los que tenemos a Finlandia, Grecia, Australia, España, Suecia, y por supuesto Argentina.



Los modos de juego, ademas de correr un rally y jugar contra reloj, son los de campeonato completo, el de las licencias, y además también podemos jugar de a dos, con pantalla dividida.

Cuando se va nuestro amigo de casa, lo mas interesante es el campeonato, que además de ser muy largo es muy entretenido, y nos puede llegar a dejar hipnotizados frente al televisor por horas y horas, cosa que sólo logran algunos pocos elegidos.

Una vez que estamos frente al volante, WRC no tiene desperdicio, ya que utilizando únicamente los dos controles análogos (para dirección y pedales) y un botón para un esporádico freno de mano, podemos deslizar el auto de izquierda a derecha, desacomodarlo antes de entrar a la curva, salir acelerando a fondo, barriendo toda la curva y sentir el motor quejarse con el terreno desparejo, y todo lo que se puedan imaginar.

Una vez que estamos corriendo contra el crono, vamos a escuchar a nuestro navegante, que nos a va a ir cantando el grado de dificultad y el sentido de cada curva, y más vale hacerle caso a nuestro desconocido compañero, porque sino es muy posible que terminemos en un barranco y con las cuatro ruedas para arriba. Y precisamente acá es donde encontramos la unica falla que vale la pena destacar. El tema es que nuestro navegante no siempre nos "canta" la curva en el momento apropiado, y nos ha pasado de venir en quinta a fondo, y que a metros de entrar a la próxima curva, nuestro amigo nos diga "...en primera a la derecha...", y créanme que no hay ancla que pueda frenar 1000 kilos lanzados a 200 Km/h.



Salvo por este último detalle, no hay nada que criticar, ya que lo miren por donde lo miren, WRC es un excelente juego de Rally y en lo que a mi respecta, no puede faltarle a ningún fan de las altas velocidades.

POR DANIEL HERBON

9.2 CLASICO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: LOS GRÁFICOS, LA JUGABILIDAD
LO PEOR: A VECES EL NAVEGANTE ES IMPRECISO
REJUGABILIDAD: A PLENO
¿ME LO COMPRO? NO LO DUDES NI UN SEGUNDO

PS2 NO ONE LIVES FOREVER

MONOLITH PRODUCTIONS / VIVENDI INTERACTIVE

GENERO: Acción
SIMILAR A: Soldier of Fortune, por decir algo

Cada vez que en Play 2 escuchamos la frase "Conversión de un clásico de PC", nos agarramos la cabeza pensando el los desastres que muchos hacen con tal de exprimirle un poco más el jugo a títulos exitosos en otras máquinas, y casualmente este mes vimos un claro ejemplo de esto con la calamitosa conversión de Deus Ex.

En su momento, No One Lives Forever fue y aún hoy por hoy sigue siendo uno de los mejores juegos de acción vistos en primera persona de PC, y cuando recibí la versión de PS2 me puse a verla con más resignación que otra cosa, pero por suerte y para variar esta vez sus creadores hicieron bien los deberes, lo que fue una agradable sorpresa.



ACCIÓN RETRO A TODO TRAPO

No One Lives Forever (NOLF) es un típico arcade visto en primera persona, que recrea el ambiente de las más clásicas películas de espías (en especial las de James Bond), sólo que esta vez quién ocupa el papel principal es una infartante morocha llamada Kate Archer, quién, como todos sus colegas de la pantalla grande tendrá la nada sencilla misión de salvar al mundo de la infaltable organización maligna de turno.

El juego en sí no es muy diferente a cualquier título de este género que hayamos visto, pero a diferencia de la mayoría, sus creadores aprovecharon estupendamente bien la historia, para diagramar cada misión de una forma espectacular, para que además de acción nos estemos sorprendiendo a cada rato.



Jugar a NOLF es como meterse en una de estas películas de la era dorada del cine de espionaje, cosa que de seguro los más veteranos de nosotros disfrutaremos un poco más por la infinidad de referencias, personajes y elementos tan característicos de la época que, acompañados por algunas dosis de humor al mejor estilo Austin Powers, componen una fórmula imperdible. Además de la amplia variedad de armas de la que podemos echar mano, tenemos una no menos amplia gama de ingeniosos aparatitos especiales al mejor estilo 007, que nos servirán para ir progresando durante las misiones. Desde un prendedor que se convierte en ganzúa o puñal, pasando por encendedores que sirven como soplete, lápices labiales que se usan como granadas, y algunos otros artefactos bizarros, más de una vez serán vitales para evitar ser descubiertos en caso que tengamos que pasar desapercibidos.



En su versión para PS2, NOLF es una de las mejores conversiones que me han tocado ver para esta máquina, sobre todo porque respeta fielmente al original, y además de funcionar muy bien, la gran sorpresa es que esta vez parece que quienes estuvieron a cargo de modificarlo, sí se tomaron la molestia de probarlo, por eso es que los controles fueron adaptados a la perfección y resultan muy cómodos. Todas las funciones y cosas que teníamos en el original están presentes aquí, y todo está configurado de forma que podamos acostumbrarnos rápidamente, por lo que jugarlo con el pad no es ningún problema.

Los gráficos mantienen la excelente calidad y ese estilo tan de las décadas de los 60 y 70 que se puede apreciar en los escenarios, que además están repletos de pequeños detalles que le dan al juego una ambientación única. Por su lado, los personajes están estupendamente bien hechos y lo más espectacular sin duda es la forma en que están animados.

A todo esto, es bueno destacar que en ningún momento tenemos que sufrir esas odiosas pérdidas de velocidad que en muchas conversiones son una constante. La música también hace un importantísimo aporte poniéndole un ritmo espectacular a cada situación, con ese toque retro tan particular. A pesar de que podemos grabar cuando se nos dé la gana, la lentitud del save a veces es medio pesada, pero de cualquier forma si les gusta la acción en primera persona, NOLF es un título que no se pueden perder.

POR SANTIAGO VIDELA

9.0 CLASICO

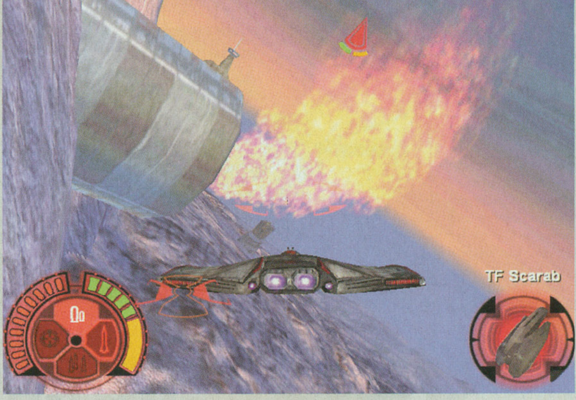
JUGADORES: 1
LO MEJOR: EL RITMO DE LA ACCIÓN, LA HISTORIA
LO PEOR: EL SAVE ES MEDIO LERDO
REJUGABILIDAD: POCA Y NINGUNA
¿ME LO COMPRO? SI TE GUSTA LA ACCION, DE UNA

PS2 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

LUCASARTS

GENERO: Arcade de naves
SIMILAR A: SW Ep1: Starfighter

En el momento en que Jedi Starfighter fue anunciado, lo primero que se me cruzó por la cabeza fue que estábamos ante un nuevo curro basado en el nuevo Episodio II de la todopoderosa Star Wars, con el que Lucas pretendía hacer un dinerillo extra, y a pesar de que en gran medida este juego terminó siendo el clásico más de lo mismo con los gráficos cambiados, esta vez tengo que reconocer que los cambios que hicieron lo mejoraron bastante, al punto tal de hacerlo bastante interesante.



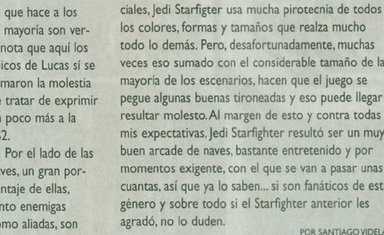
¡QUIÉN LO HUBIERA IMAGINADO!

En líneas generales, este fichín es prácticamente idéntico al Starfighter anterior (el que estaba basado en el Episodio I). Ahora la estructura de las misiones es bastante más elaborada y variada, lo que además de hacerlas mucho más largas, las hace algo más difíciles, como para que el juego no sea un simple paseo, para aquellos jugadores más experimentados.

Una de las novedades más importantes que tenemos en Jedi Starfighter es que ahora, cada una de las dos naves que usemos durante las misiones para un solo jugador, pueden usar cuatro armas secundarias diferentes, que podemos seleccionar en el momento que se nos antoje, y lo bueno de esto es que todas ellas son útiles, dependiendo lo que tengamos que hacer.

Para variar un poco, esta vez no sólo todo es reventar a los malos a tiros, sino que en muchas de las misiones se nos piden cosas no tan comunes, como darle órdenes a otras unidades y hacer que ellas hagan cosas que nosotros no podemos hacer. Y eso sin duda es interesante, pero el gran problema que tenemos aquí es que casi siempre, las instrucciones sobre lo que tenemos que hacer nos las dan en inglés, y al no haber subtítulos, probablemente muchos vayan a quedarse trabados más de una vez.

Otra idea copada que pusieron en práctica en esta versión es que podemos jugar las misiones de la campaña para un solo jugador en modo cooperativo con algún amigo, y a pesar que no es algo revolucionario, ayuda a que nos enganchemos un poco más. Además siguen estando las típicas opciones para jugar uno contra otro, en caso de que quieran darle masa a sus colegas, pero estos modos no son de lo más llamativos.



En el tema gráfico es en dónde más se notan las mejoras de este juego con respecto al anterior, especialmente en lo que hace a los nuevos escenarios, que en su gran mayoría son verdaderamente espectaculares, y se nota que aquí los chicos de Lucas sí se tomaron la molestia de tratar de exprimir un poco más a la PS2.



Por el lado de las naves, un gran porcentaje de ellas, tanto enemigas como aliadas, son recicladas del juego anterior, con leves mejoras en sus texturas, pero de cualquier forma la calidad sigue siendo muy buena. En cuanto a efectos especiales, Jedi Starfigter usa mucha pirotecnia de todos los colores, formas y tamaños que realza mucho todo lo demás. Pero, desafortunadamente, muchas veces eso sumado con el considerable tamaño de la mayoría de los escenarios, hacen que el juego se pegue algunas buenas tironeadas y eso puede llegar a resultar molesto. Al margen de esto y contra todas mis expectativas, Jedi Starfighter resultó ser un muy buen arcade de naves, bastante entretenido y por momentos exigente, con el que se van a pasar unas cuantas, así que ya lo saben... si son fanáticos de este género y sobre todo si el Starfighter anterior les agradó, no lo duden.

POR SANTIAGO VIDELA

7.9 MUY BUENO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: LOS ESCENARIOS, ALGUNAS MISIONES
LO PEOR: A VECES TIRONEA
REJUGABILIDAD: BASTANTE
¿ME LO COMPRO? SI TE GUSTA EL GÉNERO

PS2 HEADHUNTER

SEGA

GENERO: Acción / Aventuras
SIMILAR A: Es un choreo de Metal Gear

Headhunter fue la última producción de primer nivel con la que Sega se despedía de la incomprendida Dreamcast, y hoy, casi un año después de su aparición, este título acaba de pisar el mundo de las PS2. A pesar que en esta versión, este intento por parte de Sega de clonar al legendario Metal Gear, sigue teniendo lo suyo, el tiempo no ha pasado en vano y lo que alguna vez fue visto como todo un clásico hoy ya no lo es. De cualquier forma, para muchos de ustedes, ésta puede llegar a ser una sorpresa agradable, así que veámoslo un poco más de cerca.

¿CUALQUIER PARECIDO ES MERAMENTE CASUAL?

Por decirlo en pocas palabras, lo que Sega hizo con Headhunter fue nada menos que chorearse olímpicamente muchos de los elementos más típicos de los archiconocidos Metal Gear de Konami, y agregándole algunas ideas propias bastante piolas terminó creando una aventura de acción, que sin ser super revolucionaria es una alternativa interesante.

Tan sólo con verlo unos segundos, basta como para identificar las múltiples cosas que los amigos de Sega tomaron "prestadas" de los éxitos de Konami, ya que partiendo del hecho que nuestro heroico protagonista (Jack Wade) es una especie de Solid Snake vestido de sport, todo es casi igual a lo que vimos durante las dos aventuras de Snake.

La forma en la que se desarrolla la acción, los indicadores en pantalla (especialmente el radar), y muchas otras cosas, por momentos nos darán la sensación de que estamos jugando algo así como una expansión del primer Metal Gear, ya que lo crean o no incluso hasta hay una opción llamada VR Training, pero para aportar su granito de arena y disimular un poco, los muchachos de Sega decidieron que también sería bueno ponernos a resolver unos cuantos puzzles al mejor estilo Resident Evil, como para que de paso nuestras neuronas entren en calor.

En este juego, la acción se divide en diferentes misiones, en las que la mayor parte del tiempo vamos a tener que estar solucionando una enorme variedad de puzzles muy bien diseñados y muy lógicos, que justamente son uno de los detalles más copados de Headhunter, aunque por supuesto, también va a haber tiempo de sobre para tirotearnos con los malos, haciendo todas las piruetas que el viejo y querido Snake suele hacer. Pero como para hacer las cosas un poco más variadas y darnos una mayor sensación de libertad, Sega incluyó otra novedad ingeniosa que es la de poder ir de un lado a otro en una moto. Tanto para recorrer los sectores en los que estemos, como para ir de las bases a las misiones usaremos una moto muy pulenta, que además vamos a tener que aprender a manejar bien y sobre todo rápido, porque estas etapas no estarán de adorno. El tema con la moto es que mientras más rápido vayamos y por supuesto sin pegarnos un roscazo contra nada, iremos sumando experiencia para subir de nivel, lo que nos permitirá participar de una sesión de VR Training que luego nos habilitará una licencia, y esa licencia será la que determinará el tipo de armamento al que vamos a tener acceso.



De gráficos, si bien este título está lejos de ser lo que es Metal Gear 2, también tiene su atractivo. Los escenarios son muy detallados, los modelos de los personajes bastante buenos, y por supuesto los efectos especiales están a la orden del día; aunque por momentos se nota que ya tienen un tiempito desde que fueron creados. Tal vez los mayores problemas que en mi opinión tiene Headhunter son que con el correr del tiempo, esto de ir en moto de un lado al otro se vuelve algo monótono y la inteligencia artificial de los malos no es precisamente de primera, pero al margen de eso el juego es lo suficientemente llamativo como para tenerlos enganchados por un buen rato, especialmente si les gusta usar la cabeza de vez en cuando.

POR SANTIAGO VIDELA

7.5 MUY BUENO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LA ESTRUCTURA DE LAS MISIONES, LOS PUZZLES
LO PEOR: LAS ETAPAS DE LA MOTO SON EMBOLANTES
REJUGABILIDAD: POCA
¿ME LO COMPRO? MIRALO PRIMERO

PS2 XB

BLOOD OMEN 2

CRYSTAL DYNAMICS / EIDOS INTERACTIVE
GENERO: Aventura de acción
SIMILAR A: Soul Reaver 2

Una vez más, el vampiro más infame del mundo de los juegos vuelve a las andadas como protagonista en esta espectacular continuación del primer Legacy of Kain, con acción y sangre a baldazos, como para que nadie se quede con sed.

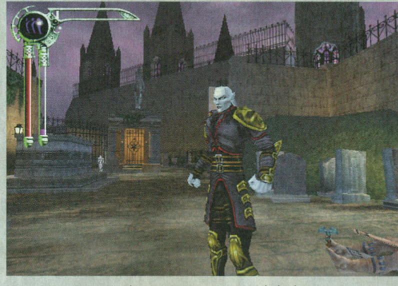
AL ROJO VIVO

Con una historia que transcurre unos 600 años antes de lo que sería el principio de la serie Soul Reaver, los muchachos de Crystal Dynamics nos traen de vuelta al legendario vampiro Kain, quién en un nuevo intento por convertirse en el gobernante absoluto de Nosgoth se verá envuelto en un conflicto en el que una misteriosa secta liderada por una oscura figura amenaza la supervivencia de toda su raza. Básicamente, Blood Omen 2 (BO2) es una aventura vista en tercera persona, con un estilo muy similar a Soul Reaver 2 y una estructura lineal en la que además de agarrarnos a bifes con medio mundo también vamos a tener que ponernos las pilas para resolver muchos puzzles bastante ingeniosos y accesibles para cualquiera, que lo hacen un poco más entretenido que muchos otros fichines parecidos.

Al igual que su colega Raziel, Kain tiene una serie de habilidades especiales, muchas de las cuales no sólo serán útiles para combatir, sino que en más de una ocasión van a ser fundamentales para resolver ciertas situaciones problemáticas, aunque claro, en un principio nos las vamos a tener que arreglar con lo que tenemos porque los poderes con más chapa los vamos a ir consiguiendo a medida que vayamos liquidando a los capos de las áreas principales.

Tal y como pasaba en los Soul Reaver con el raquítico Raziel, nuestro buen amigo Kain debe seguir una rigurosa dieta para mantenerse vivo y para eso nada mejor que beberse hasta la última gota de cualquier pichi que hayamos puesto a dormir.

El sistema de pelea es idéntico al de Soul Reaver 2 y al principio puede resultarles complicado, pero una vez que se acostumbren le van a tomar el gustito. Además de sus garras, Kain puede usar todo tipo de armas que encontremos tiradas por ahí o incluso las que les afanemos a nuestras víctimas, y lo mejor de esto es que los movimientos que hace con cada clase de arma son diferentes, algunos de ellos bastante zarpaditos. Con uno de sus poderes especiales, Kain puede hacerse invisible en los lugares en que haya neblina cubriendo el suelo y si atacamos a alguien por detrás sin que nos descubra, nuestro vampirulo le hará una Fatality al mejor estilo Mortal Kombat, dejándolo listo para el cementerio de un solo saque.



Por supuesto que las fatalities tambien varían con respecto al arma que estemos usando, como para que podamos divertirnos probando todo tipo de combinaciones. Una vez que le tomen la mano a las peleas, encontrarán que BO2 es más entretenido de lo que aparenta, pero sin dudas lo mejor que tiene este juego son los combates contra los enemigos principales, porque no se resuelven sólo a golpes, sino que hay que usar mucho la cabeza y los poderes, y cada una de estas secuencias está coreografiada de una forma brillante.



Visualmente lo que Crystal Dynamics hizo aquí es impresionante, aunque en lo personal me gustaron más los escenarios de Soul Reaver 2, de cualquier forma con éste van a babear de lo lindo, en especial con los modelos de los personajes y los efectos especiales con sangre a chorros por todos lados. En pocas palabras, BO2 es lo mejor de la serie Legacy of Kain por mucho, y si les gusta este tipo de juegos aquí tienen unas muy largas horas (casi 30) de acción, con muy buenos puzzles, llevadas de la mano de una historia muy copada. Tanto en Xbox, como en PS2, el juego es idéntico, así que no correrán el riesgo de que les toque una versión más pedorra que otra.

POR SANTIAGO VIDELA



8.8 EXCELENTE

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS GRÁFICOS, ES BASTANTE LARGO
LO PEOR: CUESTA APRENDER A PELEAR BIEN
REJUGABILIDAD: NINGUNA
¿ME LO COMPRO? SI TE GUSTARON LOS SOUL REAVER

PS2 DEUS EX: THE CONSPIRACY

ION STORM / EIDOS INTERACTIVE

GENERO: Aventura de acción
SIMILAR A: Nada que se le parezca

Conocido como uno de los juegos más increíbles de todos los tiempos en PC, en su momento Deus Ex no sólo marcó el principio de una nueva era en lo que se refiere a aventuras de acción, sino que por primera vez nos brindó una experiencia que hasta ese entonces sólo existía en nuestros sueños. Con una ambientación post apocalíptica y una trama alucinante como pocas, este juego ofrecía 50 horas de asombro y babeo constante, pero lamentablemente eso no sucederá esta vez. Aunque los amigos de Eidos podrían haberse puesto media pila y hacer una conversión más digna, simplemente se conformaron con hacer lo mínimo indispensable como para que el juego funcione y venda por su nombre, y por eso es que en mi opinión, el resultado de esta conversión es nada menos que...





EL MOCO DEL AÑO

En su versión para PS2, Deus Ex no es ni siquiera la tercera parte de lo que es su versión original ya que han sido modificadas y recortadas tantas cosas, que necesitaría todo lo que queda de la revista para explicárselos en detalle, así que voy a ir a los puntos más importantes. El primer gran error que cometieron al hacer esta conversión, es que ya desde el vamos, Deus Ex no nos permite configurar manualmente los controles. En el menú de opciones sólo podemos elegir cuatro configuraciones diferentes, pero ninguna de ellas nos permite invertir el control vertical con el que apuntamos. Para colmo de males, este control siempre está invertido, y al ser un juego visto en primera persona, esto nos puede llegar a complicar mal la vida, o sea que si no están acostumbrados a jugar con comandos similares a los de un avión ni siquiera se molesten en ver el juego, porque les espera un verdadero calvario.

Si por casualidad logramos sortear el problema de los controles, al poco tiempo de empezar a jugar podremos ver el segundo error fatal que cometieron sus creadores, que fue nada más ni nada menos que eliminar una de las opciones más importantes del juego que era la de hackear terminales de computadora y toda clase de equipos electrónicos, que justamente era una de las cosas que le daban a Deus Ex ese ambiente tan único. Ahora, y dependiendo del nivel de experiencia que tengamos con computadoras, al usar una terminal únicamente tendremos acceso a las opciones que estén disponibles de acuerdo a nuestra experiencia y ya no podemos intentar hackearla manualmente arriesgándonos a que nos detecten, o sea que lo que antes era un RPG de acción, ahora está un poco más cerca de lo que son los arcades comunes.



Al no poder jugarlo con mouse y teclado como se había anunciado en un principio las cosas a la hora de configurar nuestras habilidades especiales, seleccionar objetos, armas y todo eso se complica bastante, de manera que desde ya les aclaro que la paciencia es un requisito vital en caso de que vayan a jugarlo.



En lo que hace a los gráficos, los muchachos de Eidos también metieron la pata bastante fiero, porque muchos de los escenarios fueron reeditados, para quedar divididos por sectores, y cada vez que tiene que cargar un sector nuevo, en lugar de hacerlo de una forma más dinámica, nos encaja una horripilante pantalla de "Loading", que echa por tierra toda la espectacular ambientación que aún tiene, eso sin mencionar las pérdidas de velocidad que tiene de vez en cuando. Otro problema es que la calidad de las texturas fue notablemente reducida, y aunque la mayoría de los escenarios todavía se ven muy bien, en comparación con otros juegos de esta consola no existen, y eso sin mencionar que al original no le llega ni a los talones. Uno de los detalles por los que Deus Ex fue más premiado fue porque además de una trama alucinante, a cada rato teníamos que tomar decisiones que afectaban el curso del juego a corto, mediano y largo plazo; cosa que por suerte se mantiene aquí, así que si nunca lo jugaron y no tienen la posibilidad de hacerlo en una PC, entonces les sugiero que lo vean, ya que a pesar de los feroces recortes sigue siendo muy bueno, aunque desde ya les aclaro que en PS2 este juego es tan sólo una ínfima parte de lo que fue el original... lástima.

POR SANTIAGO VIDELA

7.0 MUY BUENO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LA HISTORIA Y LA AMBIENTACIÓN
LO PEOR: LOS RECORTES SON EXCESIVOS
REJUGABILIDAD: MUY ESCASA
¿ME LO COMPRO? SÓLO SI NO PODES JUGARLO EN PC

PSX

CAPCOM VS SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO

CAPCOM
GENERO: Peleas en 2D
SIMILAR A: Los demás juegos de pelea de Capcom

Cuando Capcom anunció que finalmente haría una versión de este título para la vieja y querida PSOne, mi primera reacción fue la de pensar que se trataba de algo así como una joda por el día de los inocentes o algo por el estilo, y cuando la conocida compañía nipona mostró las primeras imágenes de lo que sería esta conversión, todo parecía demasiado bueno como para ser verdad.

Pero a pesar de todo e incluso antes de lo que nos imaginábamos, la versión para PSOne de Capcom vs SNK se convirtió en una realidad, y lo que nos encontramos fue verdaderamente impresionante.



GRAN SORPRESA GRAN

Lo crean o no, y a pesar de que Capcom vs SNK es uno de los juegos de pelea en 2D técnicamente más avanzados que hizo Capcom en los últimos tiempos, la versión de este título para Playstation terminó siendo una de las mejores conversiones que hayan hecho, lo cual sin duda es una muy buena noticia.

Pero lo mejor del caso es que esta conversión, no está hecha en base a lo que fue el título original, sino que es nada menos que la versión extendida que salió hace un tiempo en Dreamcast, o sea que mejor imposible.

En su edición para Playstation, Capcom vs SNK Pro (CVSP) combina todos los modos de juego y opciones especiales que se veían en el las versiones original y extendida de este juego, dándonos una excelente variedad de donde elegir.

Al igual que en el original, aquí podemos seleccionar dos estilos de pelea totalmente diferentes, que están basados en las principales características tanto de Capcom, como de SNK, y muchos de los personajes suelen tener habilidades diferentes para cada uno de estos estilos.

Al igual que en el original, en el estilo Capcom la barra que mide la energía para los super combos esta dividida en tres partes, lo que nos sirve para hacer ataques especiales con tres niveles de potencia. En este modo, la energía para esos ataques sólo se consigue a medida que atacamos o cuando nos golpean, pero la ventaja es que en su máximo nivel, los super combos que se pueden hacer son los más pulenta de todos, y eso más de una vez puede ser la clave para dar vuelta una pelea.

Por su lado, en el modo SNK jugamos con una barra de super combos más pequeña y sin divisiones, con la que los ataques especiales no son tan poderosos, pero la ventaja que tenemos aquí es que al





mantener presionados ciertos botones, podemos cargar su energía sin necesidad de estar haciendo algo, con lo que las cosas se balancean muy bien.

Otra de las ventajas del modo SNK es que cuando nos quede poca energía y nos estén por dejar desparramados en el suelo, podemos hacer usar los ataques especiales de cada personaje sin necesidad de que la barra esté cargada, o lanzar un ataque mucho más potente en caso de que dicha barra esté llena.

Al margen de las ya tradicionales opciones para uno o dos jugadores, también se mantuvieron algunas de las opciones más interesantes de la primera versión, como por ejemplo la de editar los colores de los personajes. Sin ser la octava maravilla, con esta opción van a poder armarse un personaje con el esquema de colores que más les guste, y lo mejor de todo, es que van a poder grabarlo en la Memory Card para usarlo en cualquier modo de juego.

También tenemos la opción en que con los puntos que hayamos conseguido al terminar de jugar, vamos a poder comprar cosas que van desde versiones alternativas de cada personaje, pasando por un par de personajes ocultos, hasta escenarios y unas cuantas cositas más.

La buena noticia es que los costos de cada cosa para habilitar son notablemente más bajos que los del título original, o sea que van a poder acceder a todo con bastante facilidad en lugar de estar obligados a terminarlo una y otra y otra vez durante siglos, para conseguir algo.

La única opción que fue eliminada precisamente por las limitaciones de la Play es la que nos permitía grabar la repetición entera de una pelea, pero bueno, no es una pérdida tan grave.

UN LABURO DE CIRUJANOS

Adaptar un juego hecho para consolas a las que les sobran los recursos y hacerlos funcionar en máquinas con muchas limitaciones como la Play sin hacerlos pedazos, nunca fue una tarea fácil, y lógicamente éste fue el desafío más grande que Capcom tuvo que enfrentar al hacer esta conversión.

La principal meta de Capcom con este título fue la de mantener intacta la excelente jugabilidad que ofrecía el original, cosa que lograron a la perfección luego de un largo y cuidadoso proceso de recortes en la parte gráfica.

Como siempre sucede en estos casos, los principales recortes los sufrieron las animaciones de los personajes, pero lo bueno es que esto se hizo de una forma muy cuidadosa y en la mayoría de los protagonistas esto ni se nota, con la excepción de los más grandes, como por ejemplo el mastodonte de Zangief.



Los personajes que menos la ligaron obviamente son los más importantes, como Ryu, Iori, Ken, Ryo y otros tantos de los que fueron dibujados a nuevo en la versión original.



Igualmente, también se redujeron muchas de las animaciones que se veían sobre los escenarios, precisamente para evitar que los tijeretazos más fieros recayeran exclusivamente sobre los personajes y la mayoría de los efectos especiales se mantuvieron tal cual, por lo que tengo que reconocer que el trabajo que hicieron es estupendo.

La calidad de los gráficos es casi la misma que vimos en sus otras versiones y así como en Dreamcast y PS2 el hecho de que los dibujos no estuviesen en alta resolución, fue un detalle pedorro, esto favorece mucho a la versión de PSOne poniéndola casi a la par del resto, por lo menos en lo que hace a lo visual.

A pesar que al comenzar una pelea los tiempos de carga a veces suelen ser prolongados, esto sólo ocurre cuando el juego tiene que cargar un escenario nuevo, ya que cuando es el momento de que entre un nuevo combatiente en pantalla la carga es bastante rápida, lo que evita que las peleas se vuelvan tediosas, tal y como sucedió más de una vez con las múltiples conversiones de la serie King of Fighters. Salvo por el pequeño detalle de los tiempos de carga, el trabajo que Capcom hizo con esta conversión es sencillamente impecable, y de seguro muchos de ustedes también se van a sorprender cuando lo vean... ¿qué están esperando? Vayan a buscarlo ¡Ya!

POR SANTIAGO VIDELA

9.5 CLASICO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: ES CASI IDÉNTICO AL ORIGINAL
LO PEOR: LOS TIEMPOS DE CARGA PROLONGADOS
REJUGABILIDAD: MUCHA
¿ME LO COMPRO? ¿Y A VOS QUÉ TE PARECE?

PS2 WORMS BLAST

TEAM 17
GENERO: Ingenio
SIMILAR A: Puzzle Bobble

Habiendo creado una de las franquicias más exitosas de la historia, como lo es la serie Worms, realmente no me explico qué se tomaron sus creadores para tirar todo por la ventana de semejante forma, pero bueno, ellos sabrán.

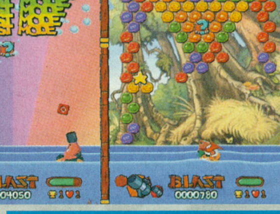
En lugar de al menos mantener el espectacular estilo que siempre fue distintivo de esta serie, esta vez los chicos de Team 17 se tiraron a chantas y no hicieron otra cosa más que tratar de imitar a la serie Puzzle Bobble, agregando algunos elementos propios de la serie Worms, pero al final sólo consiguieron un híbrido que terminó sin ser ni una cosa ni la otra y que, por supuesto, de entretenido tiene poco.

Esta vez, y como para que no se note tanto que esto es un alevoso choreo, en lugar de tener que apilar pelotitas de colores, tenemos que destruirlas disparándoles con municiones del color que corresponda. Cada vez que disparamos, el proyectil que dispararemos luego cambia de color al azar, lo que nos obliga a pensar con cuidado lo que vamos a hacer, y para colmo, si le damos a algo con el color que no es, en lugar de destruirlo lo pintaremos del color con el que le pegamos, digamos como para hacer las cosas más complicadas.

Otra novedad que tiene Worms Blast es que aquí podemos movernos hacia los costados y como si los puzzles no fueran lo suficientemente jodidos, a veces caen cosas que nos pueden llegar a bajar si nos golpean.

En su modo Single Player, Worms Blast no sólo es bastante embolante, sino que la zarpada dificultad que tiene lo hace extremadamente frustrante para cualquiera, y a pesar que tiene varios modos diferentes no calienta demasiado. Por lo único que Worms Blast puede llegar a resultar medianamente potable es para jugarlo de a dos, aunque en PS2 hay muchas otras cosas más copadas, por lo que su vida útil no es mucha.

POR SANTIAGO VIDELA



5.6 REGULAR

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: LOS GRAFICOS
LO PEOR: ES MEGA FRUSTRANTE
REJUGABILIDAD: BASTANTE
¿ME LO COMPRO?: SI LES GUSTAN LOS PUZZLE BOBBLE

PSX ALL-STARS SLAMMIN'D-BALL

TAKE TWO INTERACTIVE
GENERO: Deportivo
SIMILAR A: Super Dodge Ball

Quienes hayan jugado a Super Dodge Ball para la vieja consola de 8 bits de Nintendo o para Gameboy Advance sabrán de qué se trata este título, ya que la dinámica del juego es exactamente la misma.

Para los que en cambio no tengan la menor idea, el concepto es simple: es un partido en el que se enfrentarán dos equipos compuestos por siete jugadores cada uno, que tendrán como objetivo derribar a sus adversarios a pelotazos limpios, o sea que esto es nada más ni nada menos que el tradicional "Quemado". Los partidos se juegan en pequeñas canchas en la cuales los integrantes de cada equipo, sin poder alejarse del área asignada, deberán esquivar o intentar atrapar la pelota lanzada por los rivales con el fin de contraatacarlos; además, a lo largo del partido también irán adquiriendo lanzamientos especiales mucho mas difíciles de esquivar, que podrán hacerse con ciertos movimientos especiales. Cada vez que uno de los jugadores que están dentro de la cancha recibe un pelotazo, es expulsado y la idea es precisamente eliminar al equipo contrario. A pesar de que tendremos ocho equipos para elegir tanto en modo campeonato como en amistoso, la única diferencia que hay entre ellos es la apariencia de los jugadores, y algún que otro movimiento especial del líder, esto hará que sea prácticamente lo mismo jugar con uno o con el otro. Pero dejando de lado este pequeño inconveniente el juego es de lo mas atractivo, sus coloridos gráficos 2D son muy buenos en general y los efectos de sonido no se quedan atrás. Uno de los elementos más importantes que posee este título es que a pesar de ser bastante repetitivo y simple, tiene una jugabilidad realmente increíble, y si contamos con la posibilidad de compartirlo con un amigo, la diversión estará más que asegurada.

POR ALEJANDRO NIGRO



7.8 MUY BUENO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: REVENTAR NUESTROS CONTRINCANTES A PELOTAZOS
LO PEOR: EL DOLOR DE UN PELOTAZO EN LA CARA
REJUGABILIDAD: MUCHA
¿ME LO COMPRO? SI TE CABE LA ONDA

PSX STRIKERS 1945 II

AGETEC / PSIKYO

GENERO: Arcade de aviones
SIMILAR A: Giga Wing, Gunbird 2



Realmente, es increíble que una compañía pueda subsistir haciendo siempre juegos de medio pelo, pero evidentemente, en el planeta Japón cualquier cosa vende a roletes y los muchachos de Psikyo son un buen ejemplo de ello.

De los mismos creadores que en su momento nos hicieron maldecir a diestra y siniestra con dos de los juegos de naves más imposibles y monótonos de la historia, nos llega otro juego no menos imposible, pero bastante más monótono, como para ponerle un broche de oro a la colección.

Strikers 1945 II es un simple clon de títulos que en su momento hicieron historia, como por ejemplo 1943 y otros tantos similares en el que la acción se ve desde arriba como en muchos otros títulos de esta onda, al más puro estilo de antaño.

Con una serie de aviones con características diferentes entre sí, nuestra tarea es la de simplemente reventar avioncitos de todos los colores y tamaños, a lo largo de ocho niveles ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

Los gráficos están hechos en 2D y sin ser nada fuera de lo común, combina diseños de la época con robots gigantes y cosas raras como para hacer las cosas más interesantes, pero no logra demasiado.

De lejos se nota que esto fue hecho sin demasiadas ganas de lograr algo diferente, y de hecho, creo que incluso los Giga Wing son mejores, los múltiples niveles de dificultad que ofrece son una muestra de que sus creadores ni siquiera intentaron balancearlo como para hacerlo un poco más atractivo, pero de una u otra forma todo se resume a lluvias de balas cada vez más intensas e imposibles de esquivar, que nos harán descartarlo luego de algunos minutos.

¡Ah!, por si sirve de algo, también se puede jugar de a dos al mismo tiempo.

POR SANTIAGO VIDELA



5.5 REGULAR

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: ALGUNOS ENEMIGOS PRINCIPALES
LO PEOR: ES EMBOLANTE E IMPOSIBLE
REJUGABILIDAD: BASTANTE
¿ME LO COMPRO? YO TRATARÍA DE VERLO PRIMERO

PSX BIG BASS FISHING

TAKE TWO INTERACTIVE

GENERO: Pesca
SIMILAR A: Cualquier otro juegos de pesca

Y Los fanas de la pesca pueden ir a buscar sus anzuelos y cañas, porque de la mano de Take Two Interactive nos llega otro fichín de estos, para nuestra querida consolita gris. Big Bass Fishing es exactamente idéntico a cualquier otro título de pesca que conozcamos, y al igual que siempre, comenzaremos eligiendo la localidad en donde queramos pescar.

Una vez establecidos con nuestro bote, tendremos que seleccionar el cebo mas favorable para el tipo de pez que deseemos atrapar, y listo. Una vez lanzado el anzuelo, no quedará otra que esperar a que el pez pique y voilá, ahí comenzará el verdadero desafío. A la hora de jugar, tenemos diferentes opciones, como ser un modo "Arcade", en el que nos darán tiempo para atrapar una cierta cantidad de peces y de esta forma pasar a la siguiente área. También tenemos un modo "Championship" en el que podremos competir por ver quién obtiene la mayor cantidad de peces o el pez mas grande en menor tiempo y cosas por el estilo; mientras que otro modo llamado "Challenge" tendremos que cumplir un par de desafíos que constarán en atrapar determinados tipos de peces dentro de límite de tiempo, pero a pesar de todas estas opciones el juego carece de un modo para dos jugadores.





Como buen titulo de pesca, la jugabilidad es un punto a favor, aunque a veces el nivel de dificultad se zarpa un poco; en cuanto al apartado técnico los gráficos 3D son muy atractivos, y los efectos de sonido bastantes buenos, a pesar de que hemos visto juegos de pesca mucho mejor elaborados.

Lamentablemente, Big Bass Fishing no deja de ser uno más del montón, ya que no presenta nada realmente nuevo con respecto a sus competidores, pero les aseguro que más de una vez podrá hacernos pasar una divertida tarde pescando desde el cómodo sillón de casa.

POR ALEJANDRO NIGRO



7.1 INTERESANTE

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS GRÁFICOS
LO PEOR: LA DIFICULTAD
REJUGABILIDAD: BASTANTE
¿ME LO COMPRO? SI TE GUSTAN ESTOS JUEGOS

PSX GP CHALLENGE

MIDAS GAMES / INTERACTIVE ENTERTAINMENT
GENERO: Carreras de F1
SIMILAR A: Todos los demás títulos de F1 (obvio)



Este mes, llegó a la redacción un juego de Formula 1 que se apoderó por completo de mí, así es amigos, GP Challenge resultó ser simplemente adictivo, y digo simplemente porque ese es el detalle mas llamativo, lo simple del juego.

Sin ajustes del auto, sin nombres de pilotos reales, sin las típicas licencias, sin el verdadero sonido, pero... ¿Saben qué es lo más curioso?, ¡Que a pesar de todo me pareció genial! La jugabilidad y entretenimiento que nos brinda GP Challenge hace que los minuciosos detalles de la F1 no tengan ni la menor importancia ya que no necesita de ellos para ser un buen juego.

Hay tres modos para jugarlo, que influyen en el manejo según qué elijamos. Uno de ellos es el modo "Novice", el más fácil y recomendado, el cual ofrece asistencia adecuada a la dirección del coche y ayuda en el freno, así no tendremos que manejar como el propio Schumi. En cambio, si pensamos jugar un poco más en serio, las opciones "Amateur" y "Professional" están a la orden del día. Si de gráficos hablamos, la pinta que posee es similar a muchos otros juegos de carrera pero a un nivel bastante grosso. Los pocos circuitos que ofrece GP Challenge, que son: Alemania; España; Australia y Portugal, tienen un realismo terrible, todos ellos con sus respectivos carteles y tribunas, además de los boxes, por supuesto. Ahora, un detalle importante es que lamentablemente los chicos de Midas Games no se pusieron las pilas en algunas cosas, por eso es que los autos no poseen modelo de daños.

Resumiendo, si nunca te perdés las hazañas de Montoya y las reiterativas victorias de Schumi no dejes pasar a este juegazo, ¡después no me digas que no te avisé!.

POR LEONARDO "FANGIO" VARGAS



8.1 EXCELENTE

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: ES MUY ADICTIVO
LO PEOR: POCOS CIRCUITOS Y NO TIENE MODELO DE DAÑOS
REJUGABILIDAD: MUCHA
¿ME LO COMPRO? SI SOS FAN DE LA F1 NI LO DUDES

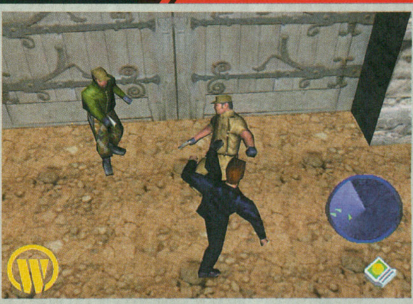
PSX LARGO WINCH: COMMANDO SAR

UBI SOFT
GENERO: Aventura
SIMILAR A: Sería un insulto compararlo

Este juego está basado en las aventuras de Largo Winch, personaje principal del comic francés que lleva el mismo nombre, el cual tuvo bastante popularidad en Europa y hasta llegó a tener su adaptación en TV.

Pero parece que este título no gozará del exito con el que contaba la serie, ya que por más fanáticos que sean, dudo que encuentren algo de satisfacción al jugarlo. El juego pretende sumergirnos en las apasionantes aventuras de este famoso franchute, que además de repartir golpes a diestra y siniestra, tendrá que recurrir a tácticas de espionaje para superar la mayoría de los escenarios, como abrir cerrojos, hackear computadoras, ocultarse de las cámaras de vigilancia, caminar sigilosamente y hasta noquear a los guardias por sorpresa. Pero, lamentablemente, todo esto hace al juego todavia más aburrido de lo que es, debido a los toscos movimientos del personaje y a la lentitud estresante en la que se desarrollan, sin mencionar las cámaras que no nos ayudan en absoluto a la hora de utilizar nuestras habilidades de espía. Por si todo esto fuera poco, los enemigos son todos parecidos, y las batallas se vuelven repetitivas por los escasos combos que posee Largo. Dejando de lado la jugabilidad, el desarrollo de la historia también es desastroso, y las animaciones son de lo peor. Lo unico que podríamos destacar de este juego, es el apartado gráfico, en que por tratarse de una PSX el entorno 3D está bastante bien cuidado, pero de todas formas interesarse en este titulo sería perder el tiempo, y todos sabemos que nuestra querida consola gris de Sony da para mucho más que esto.





POR ALEJANDRO NIGRO

3.5 HUELE FEO

JUGADORES: 1 ALCANZA Y SOBRA
LO MEJOR: NO HABERLO JUGADO NUNCA
LO PEOR: QUE EXISTAN JUEGOS COMO ESTE
REJUGABILIDAD: APENAS TIENE JUGABILIDAD
¿ME LO COMPRO? ¿ESTAS EN PEDO?

PSX RAYMAN RUSH

UBISOFT
GENERO: Acción
SIMILAR A: Una mezcla entre Rayman y Wipeout

Si algo tiene la Play, es una enorme cantidad de juegos ideales para jugar de a dos. Y si en el enfrentamiento hay obstáculos y trucos sucios para complicarle la existencia a nuestro oponente, tanto mejor.

Esta vez, Ubisoft trató de hacer un juego de carreras de obstáculos que se adapte a este concepto y el resultado es Rayman Rush. Este juego es algo así como un Wipeout, solo que más lento y con los personajes del mundo de Rayman en lugar de autos futuristas, y si bien la idea es muy buena, algunas decisiones en la creación del juego, le impiden despegar. Al empezar a jugar, tenemos cuatro personajes, e iremos habilitando 4 más a medida que vayamos completando las carreras. Existen cinco modos de juego: el de Entrenamiento, que nos enseña varias técnicas, el de Campeonato, Time Attack y dos modos secretos, Lum, en el que debemos agarrar las famosas bolitas luminosas y Target, en el que debemos hacer blanco en varios objetos que se nos cruzan.



La pistas están llenas de obstáculos y todo tipo de trampas que nos harán perder velocidad, lo que le da a nuestros oponentes una buena oportunidad de alcanzarnos o incluso superarnos. Como en otros títulos parecidos, si pisamos las flechas en el piso, obtenemos mayor velocidad, y también tenemos un arma para congelar a nuestro rival momentáneamente y así dejarlo atrás. Este rayo también sirve para accionar botones que activan trampas y cambian la posición de los obstáculos a una que nos beneficie, pero lamentablemente, RR tiene algunos problemas serios. Por un lado, los 12 niveles que componen el modo de Campeonato pierden la gracia bastante rápido, y las carreras son siempre de a dos. El Multiplayer sería espectacular de no ser por la división de la pantalla a lo alto, lo que nos quita mucho campo de visión, con lo cual nos vamos a comer varios obstáculos hasta que nos aprendamos los niveles de memoria.

Aún así, RR es algo interesante y puede ofrecer varias horas de sana diversión siempre y cuando lo jueguen de a dos.

POR SEBASTIÁN RIVEROS



6.9 BUENO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: RAYMAN, EL MULTIPLAYER
LO PEOR: MUY CORTO. PANTALLA MAL DIVIDIDA
REJUGABILIDAD: UN TANTO LIMITADA
¿ME LO COMPRO? SI TENÉS CON QUIEN JUGARLO

PSX X-BLADEZ: INLINE SKATER

UBISOFT

GENERO: Deportes ¿Extremos?
SIMILAR A: Una mala versión de Tony Hawk

Estimada señora: su hijo ha sido amonestado nuevamente por su mala conducta. En esta ocasión, la señorita Nancy lo encontró hojeando esa reprobable revista "Next Level", junto a sus compañeros de clase.

Es evidente que la pasión de Ricardito por los videojuegos se está transformando en un serio problema, pero, afortunadamente, la empresa Ubisoft ha desarrollado un magnífico producto para que los niños sean más aplicados en sus estudios. Su nombre es X-Bladez: Inline Skater, de modo que le aconsejo que lo consiga y lo introduzca en ese aparato "Pleyesteishon" de Ricardito, mientras él está en la escuela, le garantizo que la siguiente vez que su hijo encienda la consola, será también la última.

La aplicación simula ser un videojuego de patinaje, con ciertas reminiscencias de ese "Tony Houk" que a los chicos de hoy tanto les gusta. Es posible que los horribles gráficos de esta aplicación hagan que el muchacho se sienta mal del estómago, pero creo que el beneficio de una vida de estudio bien lo vale. El programa está diseñado con los peores controles imaginables, para que sea injugable. Los trucos son casi imposibles de realizar, de esa manera, Ricardito jamás logrará sumar puntos suficientes para habilitar el siguiente nivel.

Como si esto fuera poco , hay ciertas monedas esparcidas por los niveles, que Ricardito tendrá que juntar para pasar al nivel siguiente, y como es imposible retroceder, si su hijo se saltea aunque sea una sola moneda, tendrá que recomenzar el nivel, sin importar que haya acumulado la cantidad de puntos necesaria. Todos estos elementos, crearán en Ricardito una fuerte aversión por los videojuegos. Por favor, no se enoje con él si lo escucha diciendo guarangadas con referencia al programa, los creadores del mismo aseguran que es una reacción muy normal. Estoy convencido de que, tras haber empleado esta metodología, Ricardito abandonará el vicio de los videogames y retomará sus estudios con renovado vigor. Saludo a Ud. muy atte. S. Riveros, Director.





POR SEBASTIÁN RIVEROS

2.5 UN ASCO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: APAGAR LA PLAY
LO PEOR: LOS CONTROLES APESTAN
REJUGABILIDAD: INJUGABLE DESDE EL PRINCIPIO
¿ME LO COMPRO?: SI TE LO REGALAN ES PORQUE TE ODIAN

PSX ALFRED CHICKEN

SCEE /MOBIUS ENTERTAINMENT

GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Sonic pero mal hecho y cuadrado

Songa Resurrection! Si, esa es la primer impresión que se presenta al cerrar la tapita de la Play y aprestarse a jugar este arcadecito de plataformas que pretende ser un émulo de aquellos viejos y queridos Sonic (pero sin un ápice de velocidad ni vértigo) y la saga Mario Bros, pero de Family Game.

Si mal no recuerdan, cuando nuestra querida Sega Genesis fue dada por muerta y enterrada en Japón y el resto del mundo, aquí en Argentina aún podían conseguirse cartuchos con juegos tan inverosímiles como por ejemplo Pokemones y Marios usando tecnología como la del Sonic o similares. Si bien este no es exactamente el caso, en Europa se ve que siguen apostando a la PSOne... ¡Pero apostando a perder! Alfred Chicken está íntegramente hecho en 3D, pero feo. En realidad es un juego pensado para que lo jueguen los benjamines de la casa, sí, esos seres que pueden ser hijos, hermanos, primos o sobrinos que te ensucian el gamepad y te manchan los discos. Recorrer la selección de niveles que ofrece este juego puede ser bienvenido únicamente por los infantes o por mayores bajo el efecto de extrañas hierbas; de otra forma te vas a poner de la mente, en el mal sentido. ¡Vamos!, que eso de saltar y juntar diamantitos o activar botones una y otra vez sin parar hasta el final de juego no es algo que atraiga, sobre todos si está tan mal planteado como en este caso, ya hemos visto una y mil veces esta temática pero con mejores resultados, que inclusive enganchan a todo tipo de público como puede ser la saga de Spyro o la del Medievil, pero Alfred Chicken está destinado a juntar polvo en alguna lona del parque Rivadavia o en algún parripollo.

POR PATRICIO LAND



4.5 FULERO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: USAR EL MENÚ EN CASTELLANO
LO PEOR: LOS GRÁFICOS GRANDOTES
REJUGABILIDAD: JUGARLO UNA VEZ CUESTA TRABAJO
¿ME LO COMPRO?: SI NECESITÁS CAMBIO PARA EL BONDI

PSX US RACER

INFOGRAMES/ DAVILEX

GENERO: Carreras
SIMILAR A: Una pesadilla

Aún recuerdo cuando la PSOne era toda una novedad y un sinfín de juegos aparecían semana tras semana en nuestro proveedor habitual. ¡Ah!, ¡Qué épocas!.

Recordar juegos como la Saga Ridge Racer de Namco, los Need For Speed, el poderoso Porsche Challenge y lo que más tarde fue el pináculo de los juegos de carreras para la Play, el aún hoy poderoso Gran Turismo... Es más, inclusive la saga Wipeout desbordaba de calidad y jugabilidad. Por eso es que da tanta tristeza ver como hoy en día, en el ocaso de esta consola que tantas alegrías no dio, seamos testigos de perchas tan grandes como este US Racer.



Un juego mal programado por europeos de la vida, que no tienen idea de lo que es la jugabilidad. Ni hablar de cómo modelar autos, ¡ni siquiera coparse con menués decentes!. He visto juegos de carreras programados por japos tristes como por ejemplo el de aquel animé tan poco recordado por estos lados, La Máquina del Tiempo; pero en este juego la sensibilidad de los controles deja mucho que desear, y posee una tecnología que permite que nos llevemos por delante postes de luz sin aminorar la velocidad, y demás objetos que bordean las calles de las ciudades, que con tan poca idea de las mismas diseñaron los programadores. Tan sólo dos vistas de cámaras, tres tipos de juego y ninguno multijugador, un sólo opening (y ni un sólo ending) que da vergüenza ajena ver, y una penosa selección musical. Juegos mediocres como los últimos



Test Drive al menos poseían algunos temas de grupos como Fear Factory, pero éste ni siquiera trae un temita de Luis Aguilé, o sea que US Racer ni siquiera llega a la línea de largada.

POR MANUEL SILVA

4.0 MEDIOCRE

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: QUE NOS PODEMOS BAJAR ENSEGUIDA
LO PEOR: QUE EL VOLANTE NO RESPONDE
REJUGABILIDAD: APENAS TIENE JUGABILIDAD...
¿ME LO COMPRO?: NI A GANCHOS

PSX DRAGSTARS

SCEE

GENERO: Picadas de autos
SIMILAR A: Carreras de autos ¡Pero sin curvas!

Si por alguna razón sentís que el aceite del radiador corre por tus venas, o el sonido del motor hace que tu corazón se acelere a las chapas, te comentamos entonces, que llega a la queridísima PSX un fichín de picadas de autos para no quedar rezagado.

La idea de Drag Stars es sencilla, al comenzar tenemos para elegir diez fierros con su respectivo color y modelo, y con ellos tendremos que salir a recorrer toda una ciudad en donde podemos retar a varios competidores, hasta llegar a desafiar a los mas grossos del lugar, para tratar de convertirnos en los capos absolutos de las calles, cosa que por supuesto no será sencilla. Pero por suerte no estamos solos, ya que contamos con varios sujetos (algunos de ellos muy extraños), que trabajan a menudo con la puesta a punto de nuestro auto, cambiando motores, turbos y ruedas para poder sacar un poco de ventaja a los rivales más jodidos.

A mi criterio, éste es uno de los pocos buenos juegos de carrera con gráficos realmente atractivos que nos ha ofrecido esta legendaria maquinita en los últimos tiempos, y para ser una idea tan simple la verdad que está muy bien hecho.

Les cuento que acá van a poder correr de día y de noche en diferentes escenarios, cada uno con diferentes ambientaciones bastante bien logradas. Quiero aclararles que al ser un juego puramente de picadas, no hay circuitos ni calles con curvas o giros, cosa que tal vez no le caiga bien a muchos jugadores acostumbrados a otros juegos más tradicionales.

Así que, si sos fana de las ilegales picadas y te deleitás metiéndole mano al coche para vencer a varios rivales bastante competitivos, Drag Stars te esta esperando en la línea de largada.

POR LEONARDO 'V8' VARGAS



7.7 MUY BUENO

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: LA EMOCIÓN DE LAS PICADAS
LO PEOR: A VECES ES IMPOSIBLE VENCER A CIERTOS ADVERSARIOS
REJUGABILIDAD: MUCHA
¿ME LO COMPRO? SI SOS FAN DE LAS PICADAS

PSX SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

THQ
GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Cualquier juego de plataformas pedorro

Se viene la peli de Scooby! Pero a no emocionarse que ya llegará el momento de examinar el juego basado en lo que seguramente será otro de los fracasos del año, por ahora tenemos que conformarnos con este Cyber Chase que también esta basado en una peli, pero en este caso animada, que seguramente darán por cable o vendrá en esas revistas con video de "regalo".

Cyber Chase nos propone meternos en los pies de Shaggy y en las patas de Scooby, y nuestra misión será lograr detener un maléfico virus informático a lo largo de variopintos escenarios. Cada uno de ellos se compone de tres niveles, siendo el tercero el dedicado al final-boss de turno. Los niveles representan una locación del pasado o del presente (el Coliseo romano, los antiguos feudos japoneses, la jungla prehistórica, etc.), y los gráficos se la bancan un poquito, pese a que el juego no es pretencioso (está dedicado a un público más que nada infantil, lo cual es lógico puesto que estamos hablando de un dibujito de Hanna Barbera ¿No?).

O sea, es el clásico arcade de plataformas en los que habrá que saltar a lo loco, agacharse para evitar pinchos y disparar unas tortas de jamón como las del Chavo (pero que en realidad son pizzas), cuyo sistema para arrojarlas es un tanto pedorrín. Por supuesto, en el camino también podremos ir engullendo esas sabrosas y tentadoras scoobygalletas. No representará gran desafío para los fichinesmaníacos, porque, reitero, está orientado a los pequeños que heredarán las consolas dejadas de lado por sus hermanos mayores. El juego está cargado de voces originales y posee algunas melodías un tanto molestas, salvo el tema del menú principal que es nada más ni nada menos que el famoso tema de Scooby.

¡Imperdible la danza que realiza el perrucho al finalizar cada nivel!

POR MANUEL SILVA



5.8 MEDIOCRE

JUGADORES: 1
LO MEJOR: QUE ESTÁ DAPHNE, PERO NO JUEGA
LO PEOR: QUE SE PUEDE JUGAR CON LOS OJOS CERRADOS
REJUGABILIDAD: SUFICIENTE
¿ME LO COMPRO? SI YA TENÉS EL DE MANDIBULÍN Y LOS AUTOS LOCOS

PSX HUGO FROG FIGHTER

ITE MEDIA
GENERO: Saltitos
SIMILAR A: Frogger

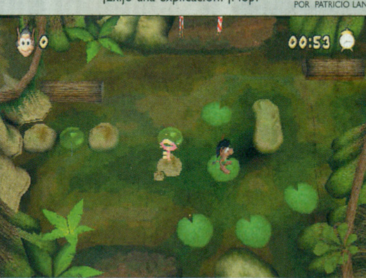
Qué es esto? ¿ Eh? ¿Una joda? ¡No! ¡Es el nuevo juego de Hugo! Aunque Ud. no lo crea, estas perchas se siguen produciendo porque se ve que a la PSOne ya nadie le tiene respeto. Este juego hiper bizarro, nos obliga a encarnar a ese horrible enano llamado Hugo, que no se sabe bien qué corno es. ¿Es un duendecito? ¿Un elfo, gnomo, o enano disfrazado?

El caso es que los ladris que programaron esto se chorearon un engine de un Frogger (recientemente también resucitado) y a lo largo de cuatro niveles (divididos en montones de pantallas) deberemos hacer que Hugo no se ahogue ni se caiga, contando para eso solo con la cruceta direccional del gamepad, ya que otro botón no hará falta.

Para colmo, ni siquiera tendremos que rescatar a Hugolina (que es más bien un nombre de traba) ya que esta vez Hugo se puso la camiseta de Greenpeace y se pone a salvar sapitos de una muerte segura al ser capturados por el malo que pretende abrir un parripollo con los batracios.

Como se imaginarán, en un juego con una premisa atómicamente lamentable como esta, ni siquiera hay opción de salvar el avance a través de los niveles vía Memory Card, sino que en el mejor estilo Family o Songa, nos dan los viejos y queridos passwords de nivel ¡Tomá! ¿Pero saben que es lo que más me molesta del juego? No son sus horribles graficos 3D, ni sus irritantes sonidos, ni su nula jugabilidad, ni su afanado planteo... ¿Saben qué es? Que ni siquiera aparece Gaby, ¡La blonda animadora del show de TV! ¡Exijo una explicación! ¡Plop!

POR PATRICIO LAND



2.9 REPUGNANTE

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: QUE CAPAZ QUE ES EL ÚLTIMO DE LA SAGA
LO PEOR: QUE ES UN FROGGER 3D... PERO MAS FEO
REJUGABILIDAD: SI TE CABE IR AL BORDA
¿ME LO COMPRO? ¿ME LO PREGUNTÁS EN SERIO?

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS SIGUE

Nintendo y Microsoft redujeron notablemente el precios de sus consolas en Norteamérica y Japón, con vista a la encarnizada lucha por liderar el mercado. La GameCube cuesta a partir del 21 de Mayo pasado u$s 149.95 (antes estaba u$s 199.95), y la Xbox ahora duele u$s 199 (antes u$s 299). Como las ventas de esta máquina en Japón fueron desastrosas, con cada nueva consola que se venda se regala un pack de fichines que contienen cinco demos, a saber el RalliSport Challenge, el Phantom Crash, el Jet Set Radio Future, el Genma Onimusha y el Kabuki Warrior.

¡SE COLGÓ TODO!

Apenas la gente inauguró el famoso sistema PlayOnline los técnicos tuvieron que salir corriendo. Al parecer la cantidad de gente que se conectó a los servidores fue tal que el sistema se colapsó casi de inmediato. Como era una vergüenza cobrarle a los usuarios por un servicio que no estuvo a la altura de las circunstancias, la empresa decidió brindar la posibilidad de jugar al Final Fantasy XI gratis hasta fines de Junio...eso, si pueden entrar al sistema...

OTRO JUEGO QUE SE PASA AL ANIMÉ

Sony acaba de anunciar que el famoso Ape Escape (tapa de uno de nuestros ejemplares) se convertirá en una película de animé hecha y derecha. La misma se estrenará el 17 de Agosto próximo en las mejores salas de Japón. Increíble.

SUBÍ QUE TE LLEVO

La firma desarrolladora TDK Mediactive se viene con todo. No solo está a punto de lanzar el espectacular y esperado juego de Robotech, sino que acaba de firmar un contrato por cinco años con Chevrolet para licenciar la exclusividad de una serie de fichines que tendran como estrellas a los fierros de esta compañía automotriz, comenzando con el Chevy Corvette, que cumple nada menos que 50 años.

¿HAPPY NOW?

La conocida compañía Vivendi Universal acaba de dar a conocer que los chicos del no menos conocido grupo No Doubt, van a participar en exclusiva de la banda de sonido de su próximo juego para consolas que llevará por título Malice.

La banda va a preparar tres temas, y Gwen Stefani en persona va a hacer el doblaje de las voces del protagonista, mientras que Tony Kanal, Tom Dumont, y Adrian Young también van a poner sus voces al servicio de otros personajes... todo en un mismo paquete ¿Qué tul?

PLANETA JAPON

Increíble. Si a uno le preguntaran cuáles deberían ser los juegos más vendidos del país mundialista, nuestras respuestas difícilmente coincidirían con la realidad nipona y si no nos creen, miren la lista de títulos que la rompen entre los ponjas este año y vuelvan a estudiar para Marzo:

1 Onimusha 2 (Capcom PS2) 919,361 unidades vendidas
2 Kingdom Hearts (Square PS2) 584,384 unidades vendidas
3 Super Robot Taisen Impact (Banpresto PS2) 539,758 unidades vendidas
4 Virtua Fighter 4 (Sega PS2) 511,674 unidades vendidas
5 Let's Make J. League Pro Soccer Club 2002 (Sega PS2) 438,461 unidades vendidas
6 Xenosaga Episode 1: Der Wille Zur Macht (Namco PS2) 105,229 unidades vendidas
7 One Piece Grand Battle 2 (Bandai PS) 366,482 unidades vendidas
8 Gran Turismo Concept 2001 Tokyo (Sony PS2) 331,784 unidades vendidas
9 Super Smash Bros. DX (Nintendo GC) 281,771 unidades vendidas
10 Super Mario Advance 2 (Nintendo GBA) 269,097 unidades vendidas
11 Tekken 4 (Namco PS2) 244,035 unidades vendidas
12 Sakura Taisen 4: Maidens fall in Love (Sega DC) 243,194 unidades vendidas
13 Wild Arms Advanced 3rd (Sony PS2) 237,751 unidades vendidas
14 Animal Forest + (Nintendo GC) 233,939 unidades vendidas
15 Grandia Xtreme (Enix PS2) 233,840 unidades vendidas
16 Samurai Spike (PS2) 231,725 unidades vendidas
17 Momotarou Dentei X (Hudson PS2) 213,810 unidades vendidas
18 Mobile Suit Gundam: Federation Vs Zion (DX Bandai PS2) 203,179 unidades vendidas
19 Fire Emblem: Sealed Sword (Nintendo GBA) 197,445 unidades vendidas
20 Final Fantasy X International (Square PS2) 191,008 unidades vendidas

LA COLUMNA DE CHOCOBO WINOGRAD



Hola amigos, una vez más nos encontramos aquí, y nuevamente les vengo con la posta del mundo de las consolas.

Si se preguntaban por qué ya no me ven tan seguido en los programas de chimentos es debido a que tengo un contrato de exclusividad con la gente de Next Level, que me imposibilita andar dando vuelta por los pasillos de las productoras de los distintos canales televisivos.

Hoy el tema que les pongo en el tapete, es el de la discriminación entre los consoleros.

A mí realmente no me gusta que los que tienen Play 2 vayan diciendo por ahí "es mejor que la XBox" o que los que se compraron una Songa son arianos y tacaños, o que la Play común ya no tiene juegos y no sirve para nada.

Todos los consoleros son seres humanos y todas las consolas son consolas asi que no hay que discriminar.

Aunque para que se hagan una idea la plataforma que todavía más se la banca es y seguirá siendo por un buen rato, la nunca obsoleta PSX que acaba de establecer el record de casi 90 millones de máquinas vendidas mundialmente, así que mejor cierren todos el pico, porque yo soy de la Play y me la banco, y a todos los que andan diciendo pavadas de aquí para allá mejor que no me los cruce porque los emboco.



PSX SPIDERMAN

En el menú principal seleccionen la opción "**Special**", luego seleccionen la opción "**Cheats**", y una vez ahí, simplemente pongan cada uno de los códigos que quieran usar.

Seleccionar niveles
"**XCLSIOR**"

Invencible
"**RUSTCRST**"

Telaraña infinita
"**STRUDL**"

Habilitar todas las animaciones
"**WATCH EM**"

Cabezas gigantes
"**DULUX**"

Toda la energía
"**DCSTUR**"

Tener todas las imágenes de los personajes en la galería
"**CVIEW EM**"

Habilitar al presidente de Neversoft Games
"**RULUR**"

Conseguir todos los "Comic Book"
"**ALLSIXCC**"

Habilitar el "Storyboard"
"**CGOSSETT**"

Habilitar el modo "What if?"
"**GBHSRSPM**"

Habilitar el traje de "Symbiote Spidey"
"**BLKSPIDR**"

Habilitar el traje de "Spiderman 2099"
"**TWNTYNDN**"

Habilitar el traje de "Spiderman Unlimited"
"**PARALLEL**"

Habilitar el traje de "Scarlet Spiderman"
"**LETTER S**"

Habilitar el traje de "Amazing Bagman"
"**AMZBGMAN**"

Habilitar el traje de "Peter Parker"
"**MJS STUD**"

Habilitar el traje de "Ben Reilly"
"**BNREILLY**"

PSX SPIDERMAN: ENTER ELECTRO

Para habilitar las funciones especiales de este juego, pongan cada uno de los códigos que verán a continuación, en el menú correspondiente.

Seleccionar niveles
"**NONJYMNT**"

Habilitar todos los niveles de entrenamiento
"**CEREBRA**"

Conseguir todos los trajes para Spiderman
"**WASHMCHN**" o "**SPDRHIST**"

Habilitar todas las imágenes de la galería
"**DRKROOM**"

Personajes con cabezas gigantes
"**ALIEN**"

Personajes con pies gigantes
"**STACEYD**"

Habilitar el modo "What if?"
"**VVISIONS**"

Ver los records de los programadores
"**VVHISCRS**"

Habilitar todo al mismo tiempo
"**AUNTMAY**"



PS2 SPIDERMAN THE MOVIE

Para que estos trucos funcionen, tienen que entrar al menú de "**Special**" y poner cualquiera de estos códigos.

Telarañas infinitas
"**ORGANICWEBBING**"

Habilitar todos los comandos para pelear
"**KOALA**"

Seleccionar niveles
"**IMIARMAS**"

Pasar de nivel
"**ROMITAS**" (Cuando estén jugando pongan el juego en pausa y seleccionen la opción "**Next Level**" para pasar de nivel)

Niveles de entrenamiento especiales
"**HEADEXPLODY**"

Jugar como "Mary Jane"
"**GIRLNEXTDOOR**"

Jugar como "The Shocker"
"**HERMANSCHULTZ**"

Jugar como un científico
"**SERUM**"

Jugar como "Captain Stacey"
"**CAPTAINSTACEY**"

Jugar como un enemigo común (1)
"**KNUCKLES**"

Jugar como un enemigo común (2)
"**STICKYRICE**"

Jugar como un enemigo común (3)
"**THUGSRUS**"

Ataques al estilo "The Matrix"
"**DODGETHIS**"

Spiderman cabezón
"**GOESTOYOURHEAD**"

Enemigos cabezones
"**JOELSPEANUTS**"

Acción en primera persona
"**UNDERTHEMASK**"

PSX STRIKERS 1945 II

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Vidas infinitas (Jugador 1)
800996B4 0003

"Supershots" infinitos (Jugador 1)
8009970A 7FFF

"Support Attacks" infinitos (Jugador 1)
800996B6 0002

Invisibilidad (Jugador 1)
800996EE 00FF

Puntaje máximo (Jugador 1)
800996B8 967F
800996BA 0098

Energía infinita (Jugador 1)
800DFECE 0064

Energía infinita (Jugador 1)
800DFECE 0064

Vidas infinitas (Jugador 2)
800996B4 0003

"Supershots" infinitos (Jugador 2)
8009970A 7FFF

"Support Attacks" infinitos (Jugador 2)
800996B6 0002

Invisibilidad (Jugador 2)
800996EE 00FF

Puntaje máximo (Jugador 2)
800996B8 967F
800996BA 0098

Energía infinita (Jugador 2)
800DFECE 0064

Energía infinita (Jugador 2)
800DFECE 0064

PS2 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Modo de trucos
Para poder usar los trucos, pongan el código "**PNYRCADE**"
Si lo hacen bien, verán aparecer un mensaje y podrán usar cualquiera de los códigos que siguen.

Invencibilidad
Pongan el código "**QUENTIN**"

Ocultar los indicadores en pantalla
Pongan el código "**NOHUD**"

Invertir los controles
Pongan el código "**JARJAR**"

Ver imágenes ocultas
Pongan el código "**SIMON**"

Ver un mensaje de los programadores
Pongan el código "**MAGGIE**"

Habilitar la nave Z-95 Headhunter
Pongan el código "**HEADHUNT**"

Ver la acción desde otras cámaras
Pongan el código "**DIRECTOR**"

PS2 BLOOD OMEN 2

"Super Kain"
En el menú principal hagan la siguiente secuencia: **L1**, **R1**, **L2**, **R2**, ■, ●, ▲.
Si lo hacen bien, al empezar un juego nuevo, Kain tendrá una armadura especial y como arma tendrá nada menos que la legendaria Soul Reaver.

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Codigo principal
(Para que los demás códigos funcionen, éste tiene que estar activo).
0E3C7DF2 1853E59E
EE95791E BCEFE3DA

Energía Infinita
DE9CD34A F8AADE4B
DE9CD356 002AFB83
DE9CD37E A0F59B93
DE9CD326 BCA99B83
DE9CD342 BCA99B83

Modo "Matrix" para Kain
DEB5A22E FAF56750

Kain súper veloz
DEB5A22E FC299B83

Enemigos súper veloces
DEB5A22A FC299B83

Poder usar el súper salto en cualquier lugar
DE9BC87ECCA99B42
DE9BCD06 CCA99BA8

Modo "Matrix" para los enemigos
DEB5A22A FAF56750

PS2 WORLD TOUR SOCCER 2002

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Codigo principal
(Para que los demás códigos funcionen, éste tiene que estar activo).
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EAD1E BCDC26EA

Presionar L1 + L2 para que el equipo 1 gane
0E59BAA0 BCA99B88
CEA3A9DA BCA99BB5
0E59BAA0 BCA99B88
CEA3A9E4 BCA99B83

Presionar R1 + R2 para que el equipo 2 gane
0E59BAA0 BCA99B8D
CEA3A9DA BCA99B83
0E59BAA0 BCA99B8D
CEA3A9E4 BCA99BB5

Puntos infinitos para modificar al equipo "custom" 1
B1734B0A BCAC9BA5
FEFEFCFE BCA99B83
B17349A2 BCC89BA5
FEFEF5FE BCA99B83

Puntos infinitos para modificar al equipo "custom"2
B17347BA BCAC9BA5
FEFEFCFE BCA99B83
B17346D2 BCC89BA5
FEFEF5FE BCA99B83

Puntos infinitos para modificar al equipo "custom"3
B1733CEA BCAC9BA5
FEFEFCFE BCA99B83
B1733202 BCC89BA5
FEFEF5FE BCA99B83

PS2 DEUS EX

Habilitar los trucos
Una vez que empiecen a jugar entren al menú de **GOALS**, luego entren en el menú de **NOTES** que está ahi dentro y por último seleccionen la opción **IMAGES**.
Cuando estén en el menú de Images hagan la siguiente secuencia:
L2, R2, L1, R1, Start, Start, Start

Si lo hacen bien, verán aparecer una pantalla con diferentes opciones entre las que podrán elegir ser invencibles, municiones infinitas, etc.

PS2 HEADHUNTER

Todas las armas con municiones infinitas
En el lugar en donde sacan las licencias, hay varios casilleros en donde pueden sacar armas de acuerdo a la licencia que consigan, y las armas con municiones infinitas están en el casillero señalado con una estrella. Para poder acceder a este casillero, primero tienen que superar los records de todas las VR Missions y terminar el juego.

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Codigo principal
(Para que los demás códigos funcionen, éste tiene que estar activo).
0E3C7DF2 1853E59E
EE85F566 BCCB9B62

Energía Infinita
CE49346C BCA9DD4B

Adrenalina infinita
CE493468 BCA9DD4B

Puntaje máximo
CE46659C BCA9E383

Eliminar el tiempo de recarga para la Scorp Neuro
CE4928CE BCA99B8D

Eliminar el tiempo de recarga para la Stim Auto Plus
CE492806 BCA99B93

Eliminar el tiempo de recarga para la Stim Auto Plus
CE492806 BCA99B93

Eliminar el tiempo de recarga para la Shotgun
CE492F5E BCA99B8B

Eliminar el tiempo de recarga para la Stim MkII
CE492EC6 BCA99B8B

PSX BIG BASS FISHING

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Completar un sólo desafío para pasar de nivel
801148980101
3011489B 0001
3011489C 0001
8011489E 0101
301148A1 0001
301148A2 0001
801148A4 0101
301148A7 0001
301148A8 0001
801148AA 0101
301148AD 0001
301148AE 0001
801148B0 0101
301148B3 0001
301148B4 0001
801148B6 0101
301148B9 0001
301148BA 0001
801148BC 0101
301148BF 0001
301148C0 0001

PSX ALL-STARS SLAMMIN'D-BALL

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Modo de trucos
En la pantalla en la que se ve el nombre del juego hagan esta secuencia:
↓, ←, ↑, →, ■, ▲, ●.